E3 İPTAL AMA DOSYASI İÇERİDE!

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Temmuz 2022/07 • **15₺** (KDV Dahil) • **Sayı: 177** • ISSN: 1307-8933



GELİYORLAR!

REDFALL | FINAL FANTASY VII: REBIRTH | DIABLO IV | STORMCRAFT | VE DAHA FAZLASI...





#177 Oyungezer | TEMMUZ 2022

İÇİNDEKİLER

SELAM OGZ!

6 Topluluk

PORTAL

12 İlk Bakış: Kingdom Hearts IV
15 Bilmeniz Gereken 5 Şey
46 Bu Ay Ne Oldu?

DOSYA

16 İki Buçuktan E3

İNCELEMELER

48 İnceleme Giriş
50 Crowns and Pawns: Kingdom of Deceit
52 Fobia - St. Dinfna Hotel
54 Freud's Bones - The Game
56 Fire Emblem Warriors: Three Hopes
62 MX vs ATV Legends
64 Havsala: Into The Soul Palace
65 Mythforce EE
66 Out There: Oceans Of Time
68 The Quarry
72 Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredde's Revenge
74 Mario Strikers: Battle League Football
76 Wonder Boy Collection
78 V Rising
82 Neon White
84 Tekmili Birden

ALT

86 Detay: Marticia & Gomez Addams
88 Retrospektif: Cüneyt Arkın

MEDDYA

90 Film
94 TV
98 Müzik
100 Müzik / Kitap
101 Anime

DATA

102 Haberler
106 Dosya: Yeni Playstation Plus

PİKSEL

108 Piksel Günlükleri
109 Pixel Yazıtlar
110 Bilmezsin / Bilmek İstemezsin
111 Oradaydım
112 Piksel Medya



68



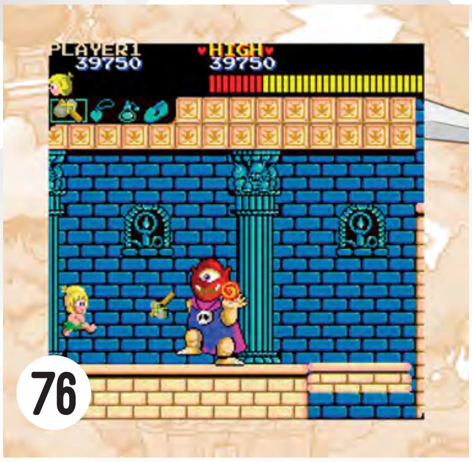
56

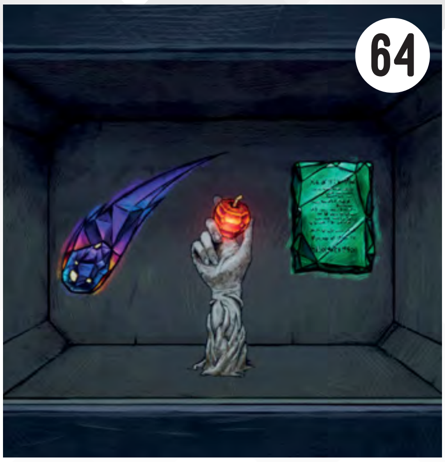


74



78









CAN ARABACI
can@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

Bu zamana kadar biz İnceleme sayfalarımıza girişte "Geçen ay incelediğimiz oyunların Metacritic ortalaması" diye gösteriyorduk, geçtiğimiz ayın sonlarından itibaren artık Metacritic "Oyungezer'in incelediği son oyunların puanları" diye gösteriyor. Özetle: Oyungezer olarak artık Metacritic'teyiz!

Son birkaç yıldır zaten OpenCritic'te yer alıyorduk, 2019'dan beriyse The Game Awards'ın jürilerindeniz. Oturmadığımız masa olarak bir tek Metacritic kalmıştı, bu ay itibariyle onu da halletmiş bulunduk. Artık bizim olmadığımız masa yok yani. Ve evet, farkındayız. Aslında geç bile kaldık. Ama ne demişler, geç olsun da güç olmasın…

Biz Metacritic'e girmek için boğuşurken millet de bütün sükse yapacak oyunlarını 2023'e atmaya devam ettiğinden bu ay incelemeler açısından yine biraz kesattı doğrusunu isterseniz. Neyse ki E3'ün yokluğunu dolduran Summer Game Fest ve diğer irili ufaklı oyun fuarları imdadımıza yetişti ve tamı tamına 30 sayfalık kocaman bir "İki Buçuktan E3" dosyası hazırladık. O da olmasa artık incelemek için kendi oyunumuzu falan yazmak durumunda kalacaktık herhalde. O kadar az inceleme çıktı ne yazık ki. (Hoş, zamanında da Anton'un oyununu inceleyip 7 vermişiz. Yapmadığımız şey sayılmaz aslında)

Son olarak, artık dergiyi ayın ikinci haftasında çıkartmaktan biz de bunaldığımız için çıkış tarihimizi birazcık daha erkene almaya çalıştık. Siz bu satırları ayın başında okuduğunuza göre başarmış olsak gerek. İnanıyorum, bir gün ayın 1'inde, hatta yeterince büyük bir mucize olursa belki bir önceki ayın sonunda da çıkmayı başaracağız. Ne? Çok mu abarttım? Olsun, siz yine de bozmayın. Hayallerdir ne de olsa insanı yaşatan.

Siz onu boş verin de arkanıza yaslanın, kendinize soğuk bir içecek koyup biraz rahatlayın. Temmuz Oyungezer'i sizi bekler…

Selam! OGZ

email, twitter, discord facebook, youtube



Gülhis Canpolat

Geçtiğimiz aylarda takılmış plak gibi, "Bu ay çok iyi değildi ama bir sonraki ay toparlayacağım," dediğimi fark ettiğim için şu an bunu dememeye çalışıyorum ama vallahi bir sonraki ay…

Onun dışında da bolca McDonalds dondurması yiyorum işte.



MİSAFİR EDİTÖR: EMRE SÜMER



9 yıldır yaptığım orijinal ve ağırlıklı olarak retro oyun koleksiyonumda (fiziksel) nihayet 1000 oyun sınırını geçtim. Koleksiyonumun 1000. oyunu da Wii'ye çıkan Fire Emblem: Radiant Dawn oldu. Koleksiyonumu merak eden arkadaşlar borntoberetro87 instagram sayfamdan takip edebilirler (beleş reklam). Oyun toplama hızım ülke şartları nedeniyle son 3 yılda kağnı hızına düştü fakat bir şekilde devam etmek için inat ediyoruz vesselam. Tüm hobi sahiplerine sabırlar diliyorum. Ayrıca Piksel köşesine de revizyon düşünüyoruz, tüm öneri ve fikirleriniz dikkate alınacaktır.

Misafirin önerisi



→ **SPEC OPS: THE LINE**

Kaç kez daha öveceğim bilmiyorum ama henüz bıkmadım. Çatışma mekanikleri çok farklı şeyler sunmasa da (ki bu haliyle bile başarılı olduğunu düşünüyorum) öykü açısından savaş üzerine yazılmış en iyi işlerden biri olduğunu düşünüyorum. Milyonlarca insanı güle oynaya öldürdüğümüz onca oyunun ardından aldığı canların ağırlığını oyuncuların üstüne yıkan, hatta yükleme ekranlarında "Hâlâ kendini kahraman gibi hissediyor musun?" diye dalga geçen, savaşın yapay kahramanlık destanlarına değil de psikolojik hasarına değinen, finaliyle de beni uzun süre etkisi altına alan, özellikle de benim gibi savaş öykülerine meraklı oyuncuların mutlaka tecrübe etmesi gereken bir oyun Spec Ops: The Line.

BİZİ TAKİP ETMENİN O KADAR ÇOK YOLU VAR Kİ...

Hepinize selam ederim Oyungezer ahalisi!

Bulur Enis

Bütün ay boyunca mail yazmaya niyet ve heves edip edip son dakikaya bıraka bıraka ay başını getirdim, yetişemediysem artık bir sonraki sayıda yer verirsiniz belki. 🙂

Geçen sayıda İpek'in bahsetmiş olduğu "nasıl olsun işte" sendromu ülkecek hepimizde var galiba. Ben de ne zaman biri nasıl olduğumu sorsa "iyiyim" demeye dilim el vermiyor, "nasıl olsun işte" diyerek geçiştiriyorum sürekli. O yüzden "nasılsınız" diyerek canınızı sıkmayacağım, hepimiz bir şekilde idare etmeye çalışıyoruz işte. Hepimizin canından bezdiği şu ortamda canla başla dergiyi bize ulaştırmaya çalışıp da bizi gerçek dünyanın stresinden ve karanlığından uzaklaştırmaya çalıştığınız için de size şahsi olarak teşekkür etmek istiyorum. (Bunu dergiyi bedava vererek nasıl yapmaya devam ettiğiniz konusu kafamı kurcalıyor, ama çok da deşmiyorum. Mucize gibi bir şey çünkü.)

Gülhis: Bulut merhaba! Bizi, "Eh işte, yuvarlanıyoruz," demek zorunda bırakmadığın için teşekkürler. Dergiyi haraç keserek çıkarıyoruz. Şaka bir yana, derginin kâr etmediğini söylesem sanırım halihazırda bilinmeyen bir şey söylemiş olmam. Ama tabii "istediğin kadar öde" metoduyla, zaman zaman reklamlarla bir şekilde devam ettiriyoruz. O da sırf bu işi severek yaptığımızdan iş gören bir metot zaten.



Emre: Bulut selamlar! Gülhis şaka yapmıyor bu arada. Yazar ekibi olarak yolda denk geldiğimiz okurlarımızdan zorla haraç alıyoruz, o ay en çok haracı toplayan yazar da ödül olarak bir sonraki sayıda Selam OGZ'ye konuk oluyor. Bütün taşlar yerine oturmuştur diye düşünüyorum ;)

Bu ay Piksel Emre'nin konuk olduğunu görünce eski bir dinozor olarak kendisine de selam etmiş olayım istedim. (Onun konuk olduğu sayıya yetişirse tabii, yetişmezse de bir sonraki konuk kusura bakmasın. 🙂) Piksel köşesindeki anılarını severek okuyorum, hatta bazen benzer anıları yaşamış olduğum zamanlarda oyunların nasıl da birleştirici, insanları bir araya toplayan bir etmen olduğunu daha iyi anlıyorum. Retro oyun arşivineyse itiraf etmek gerekirse kıskançlıkla bakıyorum. 🙂 Ama neyse, yine klasik ülke durumu bahsiyle morallerimizi düşürmeyeyim şimdi. Lütfen Piksel köşesine tam gaz devam edin. Hatta belki büyütüp yaşı yetmeyen, daha genç arkadaşlarımızın oyun kültürlerini daha da pekiştirecek bir bölüm haline de getirebilirsiniz. Bence güzel olur ve günümüz oyuncu profilinin buna ihtiyaç duyduğunu düşünüyorum.



Gülhis: Dünyanın en zamanlı çıkan dergisi… henüz olmadığımız için ucundan yetiştirebildik Selam'a seni. Piksel'i ben de çok seviyorum, hazır Emre buradayken biraz Piksel övelim. Ben küçükken etrafımda oyun oynayan sadece bir komşu abla, bir de Gameboy'u olan bir arkadaşım vardı. O yüzden eksik kaldığım oyun külliyatına da dergiyi bir okur olarak keşfettiğimde buradan nail olmuştum zamanında.

Emre: Arkadaşlar beni şımartıyorsunuz. 13 yıldır ağırlıklı olarak Piksel köşesinde yazıyorum ama en ufak bir beğeni ve takdir bile samimiyetle söylüyorum ilk günkü kadar mutlu ediyor. Asıl ben size teşekkür ederim değer verip okuduğunuz için. Piksel köşesine dönecek olursak, açıkçası o kısımda birkaç yeni fikir ve bu fikirlerden türeyecek yeni köşelere ihtiya-

Selam! OGZ

email, twitter, discord facebook, youtube



cımız var. Bazı köşelerde içeriğin sonuna yaklaşıyoruz çünkü. Her türlü fikrinize açığız, hatta bir sonraki Piksel'de yeni bir köşe olarak görürseniz şaşırmayın derim.

Piksel'in büyümesi fikriyle ilgili olarak da yeni jenerasyon Retro oyunları çok da önemsiyor gibi gelmiyor bana maalesef. Zaman zaman Twitter'da bu tarz tartışmalara giriyorum ve Retro oyunların nelere öncülük ettiği çok da umurlarında olmuyor, genelde günümüz oyunların ne verdiğine bakmayı tercih ediyorlar. Biraz da jenerasyon farkından kaynaklandığını düşünüyorum bu durumun. Senin benim gibi dinozorlar azalıyor Bulut :(

Biraz da soru sorayım, madem üşengeçliğimi bırakıp yazmayı başardım maili. 😄

1.) Sizi bir oyun şirketinin başına getirip elinize de bütün imkanları serseler hangi eski oyunun yeniden yapılmasını isterdiniz? Hep bilinen oyunların tekrar yapımları geliyor ama eskilerde de ne cevherler var, Emre de bilir. Şöyle günümüz imkanlarında yüzeye çıksa efsane olacak ne oyunlar vardır kimbilir. 🙂

Gülhis: Ya vallahi bunu bazen ben de düşünüyorum. Özellikle bazı modern özelliklere alışınca ve nostalji filtresi de olmayınca bazı eski oyunları insan deneyimlemek istese de içine giremiyor. Ama oynadığım antikalardan bir örnek: Modern kafayla yapılmış bir The Oregon Trail görmek isterim sırf nasıl olur acaba diye. (Direkt internetten oynanabiliyor bildiğim kadarıyla orijinali, merak eden varsa.)

Emre: Güzel soru. Sen Bu Oyunu Bilmezsin'de bahsettiğim çoğu oyun bu kategoriye girebilecek oyunlar aslında. Birkaç örnek daha verecek olursak: King's Field serisi, ilk Clock Tower (sadece Japonya'ya çıkan), Geist, Kaeru no Tame ni Kane wa Naru (For the Frog Bell Tolls), River City Ransom, Kid Icarus, ilk Legend of Zelda, NES'e çıkan Metal Gear, Quake 2, PS2'ye çıkan The Punisher, Covert Ops: Nuclear Dawn ve Manhunt'lar. Bu oyunlar günümüz teknolojisiyle yeniden yapılıp bazı mekanikleri de günümüz standartlarına göre geliştirilirse olağanüstü potansiyel taşıyan oyunlar aslında.

2.) Yasal olarak yapabilir misiniz bilmiyorum ama şöyle yeni sistemlerde oynamanın mümkün olmadığı güzel klasikleri nasıl oynayabiliriz diye bir emülatör dosyası yapsanız çok güzel olurdu aslında. Tabii dediğim gibi yasal mı çok emin değilim. 🙂 Emülatörler ve romlar hassas bir mevzu çünkü ama belki çok çok eski şu an alıp oynanmaya imkanı olmayan oyunlar için bir rehber o kadar sorun olmayabilir belki diye düşündüm. 🙂

Gülhis: Hımm… Bundan ben de çok emin olamadım. Yani böyle bir dosya yapsak kimse bizi ispiyonlamaz sanıyorum ama bir yandan da yasal bir yaptırımı olur mu cidden emin olamıyorum da. Bunu bir bilene danışmamız lazım, belki bu satırları okuyan bir Can… *(Emre cevabı vermiş ya, bana gerek kalmadı -Can)*

Emre: Emülatörler yasal aslında maddi



→ Uganda tarihinin ilk aksiyon filmi olan 2010 yapımı Who Killed Captain Alex'in en müthiş sahnelerinin müthiş bir derlemesi. Filmi yorumlayan VJ'in sesi, aksiyon sahneleri ve Flash TV'ye rahmet okutacak kalitedeki CGI efektleri akıllara ziyan. Toplamda 85 dolara mal olan film yokluklara rağmen saf sinema aşkının vücut bulmuş hali gibi:

https://www.youtube.com/watch?v=-1JABdS-HN5A

1:22/11:43



kazanç için kullanmadığın sürece. Yasa dışı olanlar rom'lar. Ekim 2012 sayısında Emülatörler üzerine başlı başına bir dosya konusu yapmıştık bu arada, çok şükür henüz başımıza da bir şey gelmedi. O dosyamıza bir bak istersen. Soruna cevap bulamadığın durumlar olursa da istediğin zaman direkt bana ulaşabilirsin ;)

3.) Az öncekilerle çelişen bir sorum var bu sefer. Eski klasikleri günümüzde yenilenmiş şekilde oynamak ve o dönemlere yetişememiş oyuncularla tanıştırmak çok güzel olsa dahi biraz fazla eskiye bel bağlayış olmuyor mu sizce de? Ya da hem oyunlarda hem diğer medyumlarda artık yeni fikirler tükendiği için mi böyle bir durum var dersiniz? Ne bileyim, son yıllarda şöyle gerçekten orijinal, aklımızı başımızdan alan fikir ve oyun sayısı hiç yok değil ama çok çok az gibi. Gerçekten tükettik mi bütün orijinal fikirleri?

Eldeki bütün konuları tüketmeden burada noktalayayım mailimi. 🙂 Cevaplarınız için şimdiden teşekkürler. Umarım uzun seneler bizimle olmaya ve oyun dünyasının nabzını tutmaya devam edersiniz. Seviliyorsunuz. 🙂

Gülhis: Eskileri de geçtim, The Last of Us'ın, Remaster'ı yapılmış bir oyunun yeniden yapılmış versiyonu çıkacak. Evet, bunun dizisinin çekilmesiyle çok alakası var çünkü yeni insanlara satacak yeni bir oyun, üstelik de Naughty Dog'un yeni ve çok fiyakalı teknik gelişmeleriyle... Ama cidden işin bir şeyler üretme kısmı bu kadar mı kurudu, bu kadar mı kolaydan kar odaklı oldu medya diye düşünmüyor değilim cidden ara sıra oturup. Gene orijinal fikirler tamamıyla tükenmiş değil, o biraz tümden pesimistlikten koruyor beni şimdilik.

Selam'da bizi cırcır böceği sesleriyle bir başına bırakmadığın için teşekkürler Bulut. Elbette ki yine bekleriz!

Emre: Ben açıkçası bu konuda biraz öfkeliyim. Bana göre bir oyuna remake yapılması için grafiklerinin yanı sıra oynanış mekaniklerinin de artık çok eskimiş olması gerekiyor çünkü. Halbuki The Last of Us'ın, hatta gene Remake'i yapılan Dead Space'in bile oynanışı hâlâ taş gibi. Bir oyuna Remake yapmak için üzerinden en az 3 konsol jenerasyonu geçmeli bence. Sektörde orijinal fikirler tükendi mi bilmem ama oyunculardan eskimemiş oyunlara bile Remake talebi geldiği sürece kimse yeni bir oyunla uğraşmaz haklı olarak. Daha garanti kitlesi olan Remake'leri basar geçer, sonra biz de niye orijinal fikir çıkmıyor diye dövünüp dururuz. Sektörü kendi ellerimizle tembelliğe itiyoruz maalesef ve burada en büyük suçlu oyuncular.

O kadar güzel sorular sormuşsun ki kısa cevaplar veremedim Bulut. Senin yüzünden Can ve Gülhis kızacak bana. Neyse gelecek ay daha çok haraç keser affettiririm kendimi. Sen de seviliyorsun, gene bekleriz!

Anata wa anata, watashi wa watashi

Zübeyir Bayram Şafaklar

Selamlar Gülhis abla ve Emre abi. Uzun bir aradan sonra yeniden selama yazıyorum. Tabii bundan önce yazdığım ama tekrardan okuyunca fazla "sevinç dolu" olduğunu gördüğüm için göndermediğim iki tane daha mektubum vardı. Nedense böyle bir yazı göndermek şımarıkça gelmişti. Neyse ki Emre abimin konuk olduğunu görünce vakur bir şekilde sizleri selamlayayım dedim.

Gülhis: Zübeyir konnichiwa! Selam'da şenlik havası estirmek, gereksiz yere çıkıntılık yapmak, eften püften şeylere sevinmek bedava. Hatta bence özel teşvik vermem lazım neşeli mektuplara. Zira hayat başka türlü çekilmiyor.

Emre: Selamlar Zübeyir. Aksine daha sevinç dolu mektuplarını da gönderseydin keşke. Ülkece senin gibi pozitif insanlara ihtiyacımız var çünkü. Hoş geldin, sefalar getirdin.

Geçen sene (yeniden) sınav senemdi, çok iyi sonuçları da oldu fakat ben bu süreçte dergiyi pek iyi takip edemedim. Üç ay kadar sonra öğrendim; Can Bey'e geç bir hoş geldin, Ömer abime erkenden bir veda ediyorum ve kendisinin yazılarını özlediğimi belirtmek istiyorum. (Anime sayfasını da özledim.)

Gülhis: Sınavdan istediğin sonuçları almana çok sevindim ya. Ben de LGS

ve YDS'ye öğrenci hazırlıyorum, babam da öğretmen. O yüzden her sene o stresi biraz yaşıyoruz, ne zaman birisi istediğim bölüme girdim dese kendim kazanmış gibi seviniyorum. Hem iyi yakaladın, Ömer de biraz biraz geri dönüyor animeleri yazmaya. O kadar çok arkasından ağlayanı oldu ki çok uzak kalamadı. :D

Oyun dediğimizde aklımıza farklı farklı türler gelir ve hepimiz oyunların bir özelliğine diğerlerinden daha çok değer verebiliriz. Mesela benim için oynanışın özgür hissettirmesi önemli bir unsurdur. Fazla ara sahne veya kontrolün bende olmaması oyundan hızlıca uzaklaşmama sebep oluyor ne yazık ki.

Ne yazık ki diyorum çünkü Witcher I'i bile oynarken ara sahnelerin bitmesi için yalvarırken buluyorum kendimi. Bir hikâyeyi takip etme zorunluluğu da aynı şekilde beni yoruyor. Kendimi bu tarz oyunlardan önce, "Bu interaktif bir kitap, oyun değil" falan deyip hazırlıyorum... Öte yandan Total War, EU4, Skyrim, Forza, Rust ve nihayet V-Rising gibi oyunlar beni içine çekerken tam da bu özgürlük duygusunu kullanıyorlar. Benim yaşım kadar oyun oynamış sizler merak ediyorum ki ne düşünüyorsunuz bu konuda?



Gülhis: Hani zevkler ve renkler diyorlar ya… Ben RYO çok seven bir insanım. Ama öbür yandan, söz konusu oyun olduğu için işte o kontrolün oyuncunun elinde olması gerektiğine katılıyorum. Belki oyunlarda daha çok erişilebilirlik seçeneği olsa, sahneleri yeniden ya da istediğimizde izleyebilsek ya da bir şeyleri dinlemek ve okumak arasında seçim yapabilsek hikayeli oyunlar daha çok insana hitap eder.

Ama bir yandan da insan bazen hikâye mikaye olmasın, ben dalga dalga adam keseyim ya da tarla süreyim, bina dikeyim, şehir kurayım istiyor. (Benim için Doom ve Sim City kısacası.)

Bir tek ölüp dirilip de savaşa yeniden başlarken sürekli aynı sahneyi zorla izleten oyunlar ömrümden on yıl çalıyor her seferinde.

Emre: Ben bu konuda sana bir tık daha yakınım Zübeyir. Öykülü Single Player oyunları tercih eden bir oyuncu olarak bazen ara sahneler o kadar uzuyor ki video oyunlarının asıl amacından uzaklaştığımızı düşünüyorum. Mesela Death Stranding'in ilk 4 saatinde taş çatlasa 40 dakika kontrol bizdeydi ve bu yüzden oyuna ısınmakta inanılmaz zorlanmıştım. Ha sonuç olarak gerçekten çok iyi bir oyundu Death Stranding, ayırdığım 40 saate de gerçekten değmişti ama bu tarz oyunlarda videolar ile oynanış arasındaki dengenin biraz daha tutarlı olması gerektiğini düşünüyorum. "Akşam eve gidince 2 saat oyun keyfi yapayım" hayaliyle işten çıkıp, elimde joypad'le 2 saat video izlemek pek hoş olmuyor açıkçası. Adı üstünde yahu: Oyun. Bırakın da biraz da biz oynayalım.

Cat Quest II'yi geçen gün bitirdik küçük kardeşimle, güzel oyunmuş. Üçüncü oyun gelir umarım. Bu tarz dodge atmalı artı se-



BİZİ TAKİP ETMENİN O KADAR ÇOK YOLU VAR Kİ...

vimli grafikli oyun öneriniz varsa memnuniyetle alırım. Bu arada Steam istek listem 300'e dayandı bu illetten nasıl kurtuluyoruz tam olarak…

Gülhis: Vallahi benim aklıma direkt Castle Crashers geldi. Ben çok bu tür oyunlar oynamıyorum ama kardeşimin korkunç miktarda saati var Castle Crashers'da.

İstek listesi… Şey, indirimlerde sepeti dolduruyorsun, bu sefer istek listesinden eksilip, "Kütüphanemde var ama bir türlü oynayamadım," listesine ekleniyorlar. Ha bir dakika yok, öyle de eksilmiyormuş istek listesi çünkü sonra bir yerde gene oyun görüyorsun, diyorsun vay fiyakalı oyunmuş…

Emre: Beraber oynayabileceğiniz modern ve tatlış oyunlardan benim aklıma Chocobo's Mystery Dungeon: Every Buddy, Kirby's Epic Yarn, Donkey Kong Country Returns ve Legend of Mana Remastered geldi aklıma Zübeyir. Bir bak istersen. Biz de eşimle Co-op çok oyun oynuyoruz ama genelde daha eski jenerasyon oyunları oluyor.

Japonca öğrenmeye başladım bu arada, Hiragana'yı okuyorum yavaş yavaş ama bu Kanji'yi ne yapıcaz Emre abi :). En kısa zamanda ve zahmetsizce Japonya'ya yeniden gidebilmen dileğiyle.

Gülhis: İkinize de bol Japonya, bol Kanji diliyorum. Çok zor cidden Çin ve Japon karakterleri öğrenmeye çalışmak ama işte her dilde olduğu gibi kafa karışınca pes etmemek, iyice zorlamak lazım ki o ilk bariyer kırılsın. Sana inanıyoruz, Selam sayfalarından yelpazeli ve koreografili tezahürat yapıyoruz Zübeyir!

Emre: Duolingo uygulaması sayesinde Hiragana'yı ben de bir ara acayip iyi öğrenmiştim Zübeyir ama Kanji'ye geçince moraller bozuluyor maalesef. Kanji'yi öğrenebilmek için birkaç sene uğraşmak ve bolca sabır gerekiyor, umarım ikisi de sende vardır. Üçüncü kez Japonya'ya gitme hayalim de var açıkçası (yemin ederim gurbet hasreti gibi burnumda tütüyor) fakat bunun olması için birkaç sene daha geçmesi ve ülke ekonomisin gözle görülebilir şekilde iyileşmesi gerekiyor. Bu güzel dileğin için çok teşekkürler!

(Hiragana öğrenip Kanji'ye gelince gözü hâlâ korkanlar trenine beni de ekleyin. Arada hâlâ anime falan izlerken "Alt yazı yanlış, burada aslında şöyle dedi" şeklinde anlayınca mutlu oluyorum. -Can)



GELECEK AYIN MİSAFİRİ

İHSAN CAN ASMAN

BOL BOL MİSAFİR AĞIRLADIĞIM GÜZEL BİR YAZ GEÇİRMEKTEYİM; AMA SICAKLAR VE KARLAR ERİYİNCE ORTAYA ÇIKAN HAŞARAT BENİ YER YER FAZLASIYLA TERLETMEKTE. NEYSE, EN BÜYÜK DERDİMİZ BUNLAR OLSUN.

DLC öncesi daldığım Cuphead'in, içimden "Mario oynarken cinnet geçiren kız" çıkarma ihtimali:

★★★★★

Yorumları gördükten sonra Jurassic World Dominion'dan soğuma seviyem:

★★★★★

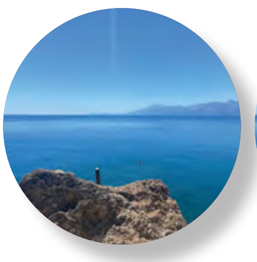
Pandemiden sonra ilk tatilimde haşlanma seviyem:

★★★★★

Hayır, iş öyle bir noktaya geldi ki artık kendimi, "Temmuz'da şunu yapacağım, bunu yapacağım," diye kandıramıyorum da. Sözde bu ay bol kitap okuyacaktım. Temmuzda şöyle bir challenge yapacağım bakın, ayın her günü 24 saat boyunca hayatta kalmaya çalışıyorsunuz. 21 gün şekersiz beslenme falan yalan hep, asıl imtihan bu.

→ **@OYUNGEZER:** OO YAZI GETİRMİŞSİNİZ. VAR MI BİR TATİL PLANI? [BASKIYA 5 DK. KALA SORUSU]

İnsan Antalya'da yaşayınca istemsiz sezonu erkenden açıveriyor... O da sayılır mı?
@aygengoris

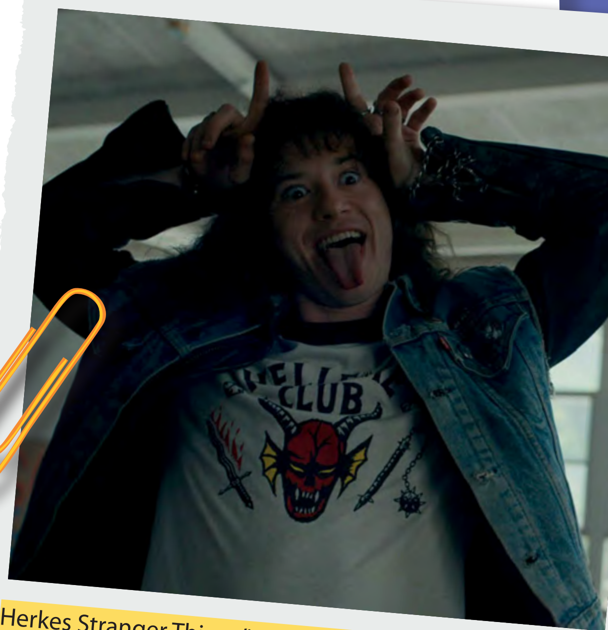


Tatil? O ne ve yenir mi?
@gulhiscanpolat



Valla hâlâ pandeminin yarattığı travmayı atlatmadığım için uçağa atlayıp elimi kolumu sallayarak bir yerlere gitme fikri korkutucu geliyor.
@canarabaci





Herkes Stranger Things'ini seyretti, rahatladı mı? Ya daha önce hiç bu kadar ilgimi çekmemişti ama bu sezon… Sadece son sezonu izlesem? Hayır ya, ne alakası var, kesinlikle sadece D&D'li şeyler gördüğüm için demiyorum bunu.

(En baştan otur izle işte, mis gibi dizi -Can)

TEMMUZ

Oyungezer

PORT



İLK BAKIŞ: KINGDOM HEARTS IV · DOSYA İKİ BUÇUKTAN E3

BU AY NE OLDU? / BİLMENİZ GEREKEN 5 ŞEY

KINGDOM HEARTS IV

SORA YANI BAŞIMIZDA!

ÖMER AKDAĞ

Nasılll? Kingdom Hearts IV duyurulalı aylar oldu ve Ömer hâlâ dergiye yazmadı mı? Absolutely haram! Beyindeki nöronların yaklaşık %40'ını meşgul eden, uyku modundaki Kingdom Hearts kısmını aktif etme zamanı... değil aslında. Ben diyeyim 2024, siz deyin 2030, KH4'e ne zaman kavuşacağımız belli olmaz. O zamana kadar hype kıkırdaklarını çok yerinden oynatmamaya çalışıyorum, bünyeye zarar veriyor sonra.



Shibuya'nın kalpsizleri

Önce KH3 spoiler'ı vermeden söyleyebileceğim şeylerden bahsedeyim. Başkarakterimiz Sora. Evet bunu yazma gereği duydum çünkü öyle olmayabileceği ihtimali de vardı. Bu kez yalnız çok daha gerçekçi, Final Fantasy karakterlerine benzer bir tasarıma sahip Sora. Ayakkabısını da doğru numara almış.

Duyuru fragmanının geçtiği Quadratum dünyası da bayağı bildiğiniz bizim dünyamız gibi, gayet gerçekçi ve hatta bildiğiniz Tokyo'nun Shibuya'sında oynuyoruz. Unreal Engine'i kullanmayı artık bayağı bayağı öğrenen Square Enix de hayvan gibi görsellik yapmış sağ olsun. "Vay be Sora'yı böyle göreceğimiz günler de mi gelecekti?" hissine kapılmamak elde değil.

Şehri klasik iri Heartless'ımız basıyor, insanlar panikliyor, Sora olaya müdahale ediyor, kısa ve sinematik bir aksiyon sekansında oraya buraya zıplayıp, yıkılan binaların içinden geçip, Keyblade'ini matkaba dönüştürüp, "Sen benim, sen bizim kim olduğumuzu sanıyorsun ulan!" diye bağırmadan Heartless'a dalıyor. KH'ler-



de boss savaşlarında böyle sinematik sekanslar olur zaten, tüm dövüşün böyle geçeceğini sanmıyorum ama bu sekansı oyunda biz de oynayabileceğizdir diye tahmin ediyorum.

Japonca olan komut menümüzdeki Yap / İnşa Et seçeneği ilgi çekici. Summon ya da Link değil yani. Acaba Minecraft / Fortnite esintili aksiyon sırasında bir şeyler yapmalı bir sistem mi getiriyorlar? Sanmıyorum ama neden olmasın? Ben şu Sora'nın yaptığı matkap gibi şeyler kast ediliyor diye düşünüyorum. Keyblade'i bir şeylere dönüştürme olayı yani. Bakacağız.

Bir diğer detay da Keyblade'imizden çıkan kanca. Kancayı tabii bütün oyunlarda severiz ama KH'lerde ihtiyaç yoktu, zaten elli kere zıplayabildiğimiz, oraya buraya tutunup fırlayabildiğimiz, hatta uçabildiğimiz bir yapısı vardır malum KH'lerin. Kanca geliyorsa mekânlarda hareket etme sistemi değişiyor olabilir. Ya da aynı yapı duruyordur da sağla solla daha hızlı ve esnek bir şekilde etkileşime geçebilmemiz için konulmuştur kanca, kim bilir?

Res plz

Biraz da önceki oyunlara spoiler verip hikâyeden ve teorilerden bahsedeyim. Çok abartmayacağım, söz. Çok uzayabilme potansiyeli var bu konunun yoksa.

Öncelikle Sora öldü, başımız sağ olsun. Ama hepimiz biliyoruz ki öldü demek öldü demek değildir. KH3'ün sonunda herkes gülüp oynarken Sora ortada yoktu, hakikaten Kairi'yi kurtarmak için hayatını feda etmiş ama bulunduğumuz Quadratum dünyası hâlâ bir amacı olanların varlığını sürdürebildiği bir yer olarak tanımlanıyor. Ki Sora'yı karşılayan karakter Strelitzia da Union χ oyununda ölmüş. Fragmanın sonunda Donald ve Goofy'nin Hades'i arayıp buluşunu görüyoruz. Eh, öldüğünü düşündüğünüz birini geri getirmek istiyorsanız ilk önce yeraltı dünyasının tanrısıyla temasa geçersiniz genelde tabii.

Strelitzia demişken, bu oyunda Donald, Goofy, Kairi veya Riku'yla değil de yeni bir ekiple dolaşıyor olabileceğimiz söyleniyor, ki onlar da Strelitzia ve Yozora olabilir. Strelitzia'yı tanımıyorum, dış görünüşünden mütevellit şimdilik çok ısınamadım, insanları dış görünüşüne göre yargılayan pis bir insanımdır. Yozora ise hani Re:Mind'da kestiğimiz veya kesildiğimiz Yozora (o ayrım da süs olsun diye konulmamıştır, biri kestiğimiz biri kesildiğimiz iki paralel evren açmıştır falan diyenler var ama benim zavallı beynim bir yere kadar alabiliyor bu işleri). Bu daha gerçekçi dünyaya daha iyi gidecekleri kesin.

Ki malum, KH3 ile Seeker of Darkness öyküsünü sonlandırmıştık. KH3 ile yeni bir öykü başlıyor. İsmi The Lost Masters. Yepyeni (yani eskiden gelen ama yeni işte nihayetinde) bir öyküye yeni bir ekip yakışır. The Lost Masters ile kast edilen elbette χ'deki Foreteller'lar. KH3'ün sonundaki satranç tahtası sahnesinde Sora'nın Foreteller'lara karşı savaşacağı belli edilmişti zaten. Ha bunlar gerçek Foreteller'lar mıdır yoksa onların içindeki karanlık emiklenip yaratılan varlıklar falan mıdır o bilinmez. Ama Master of Masters da bu oyunda önemli bir role sahip kaçınılmaz şekilde. Onun gerçek Master of Masters olacağı kesin.

Lightsaber-Keyblade görmeden ölmeyelim

Henüz hangi Disney dünyalarının olacağı, Final Fantasy karakterlerinin bu oyunda geri gelip gelmeyeceği falan belli değil tabii. Ama madem gerçekçi bir görselliğe bürünüyor oyun, Star Wars ve Marvel'ın zamanı gelmiştir artık. Ki fragmanın başlarındaki ormanın Star Wars'taki Endor olabileceğini söyleyenler var bile. (Çok net *Endor ya orası. Hatta AT-AT bacağı gözüküyor dikkatli bakınca -Can)*

En iyimser tahminim 2024. Onun öncesinde FF16 ve FF7: Rebirth'le çakıştırmak istemeyeceklerdir zaten. Ama şahsen KH3 gibi ertelenmenin suyunu çıkaracağını da düşünmüyorum. Hadi 2025 olsun. Hadi hadi 2026 olsun. Ama tabii bu da yeni öykünün ilk aşaması sadece, oyunun sonunda Master of Masters'ı kestik bitti olacağını düşünüyorsanız KH'yi pek tanımıyorsunuz demektir :) Beş milyon yan oyuna hazırlıklı olun.



INKULINATI HAKKINDA BİLMENİZ GEREKEN 5 ŞEY

Kısaca

Fazlasıyla stilize ve ilginç bir sıra tabanlı strateji

GÜLHİS CANPOLAT

1 Sen bir tezhipsin, gidiyorsun!

Az buçuk Orta çağ konusuna ilgili olan herkes illa ki el yazmalarına da biraz düşkündür. Fakat kimisi bu işi çok ciddiye alır kimisi ise almıyormuş gibi yapıp, "Ehehe, baksana dikenine elma takmış kirpi çizmişler. Aslında böyle bir şey yok tabii ama Büyük Plinius'un Naturalis Historia'sında…" Tanıyorsunuz o arkadaşı, bu oyun o tipler için işte.

2 Wojtek Ja- Hayır, caps olan ayı Wojtek değil

Wojtek Janas, stüdyosu Yaza Games ile birlikte Inkulinati'nin arkasındaki isim. Ki küçük bir stüdyo Yaza Games, hepi topu 8 çalışanları var. Bu işe de şans eseri tanışan ilk 5 arkadaş olarak başlamışlar. Kendi ağızlarından: "Birimiz fazlasıyla karışık stratejiler üretmek istiyor, geriye kalanlarımız da asla eğitici bölümleri okumuyoruz."

3 Evet strateji dedim yanlış duymadınız!

Inkulinati mürekkep tabanlı bir strateji oyunu. Hayır, şaka benim değil ama keşke olsaydı, Steam sayfasından çaldım. Küçük Inkulinatilerinizi savaş sahasında hareket ettirip, belirli saldırı ve hareketlerini öğrenip, diğer sayfa çizimlerini de saklanmak için kullanabileceksiniz. Tabii Inkulinati'nin yapımcılarının söylediğine göre, hangi çizimlerin daha kuvvetli olduğu bazen öyle bariz olmayabilir; bir tavşanın poposu, bir köpeğin kılıcından daha keskin olabilir. (Ne dedim ben ya…)

4 Tüm Inkulinatiler gerçek Orta çağ çizimlerinden esinlenmiş!

Ki bu kenar süslemelerine aşina olanlar, Yaza Games'in malzemesinin bol olduğunu da hemen anlayacaktır. Çünkü canı sıkılan rahipler zamanında çizmiş durmuş: Dev salyangozlarla savaşan (ve kaybeden) şövalyeler, harf tarlasında kelime biçen insanlar, acayip hayvanlar, tuhaf sahneler… Tüm bunlar bir oyun için hem çok geniş hem de orijinal fikirler sağlıyor.

5 Elbette kendi destanınızı da yazacaksınız!

Ama biraz absürt olabilir. Hayır sonra demedi demeyin. Yaptığınız her savaşın bir de hikayesi olacak ama algoritma o hikâyeyi sizin hareketlerinize göre o anda yaratacağı için işte o hikâyeler biraz komik duruma düşürebilir sizi. Tabii eğer tek oyunculu modu oynuyorsanız size kimse gülmez ama arkadaşınızı da bu işe alet ederseniz…





TÜR: Sıra Tabanlı Strateji | **YAPIM:** Yaza Games | **DAĞITIM:** Daedelic Entertainment | **PLATFORM**: PC | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2022

DOSYA

İKİ BUÇUKTAN E3



Geleneksel E3 dosyamıza hoş geldiniz! Her yıl olduğu gibi içerisi, kimi yakın zamanda çıkacak kimi sonsuza dek bir uzak hayal olarak kalacak oyunlarla dolu... Belki "Aaa.. şey nerede ya??" diyeceğiniz tek bir "şey" var. O da E3'ün kendisi. Ama olur o kadarcık canım!

Normalde E3'ün olduğu bu aralık Summer Game Fest, Xbox & Bethesda, State of Play gibi irili ufaklı başka etkinliklerle dolunca internet tarafından "E3 Değil" olarak adlandırıldı gayr-ı resmî olarak. Biz de haziran boyunca ne gösterildiyse hepsini toplayıp "İki Buçuktan E3" olarak adlandırdık. Tercihen soğuk bir içecek eşliğinde, arkanıza yaslanarak tüketiniz!





STATE OF PLAY

Neler gördük?
Bir nevi PS VR2'nin ön gösterimi gibi olsa da Sony'nin uzun zamandır yaptığı en doyurucu State of Play'lerden birini izledik, hatta üzerine çoğu oyuna da Summer Game Fest'te bir tur daha cila bile attık.

- Resident Evil 4 Remake
- Resident Evil Village (PS VR2)
- The Walking Dead: Saints and Sinners Ch. 2: Retribution (PS VR2)
- No Man's Sky (PS VR2)
- Horizon Call of the Mountain (PS VR2)
- Marvel's Spider-Man Remastered (PC)
- Stray
- The Callisto Protocol
- Rollerdrome
- Eternights
- Street Fighter 6
- Tunic
- Season: A letter to the future
- Final Fantasy XVI

EREN ERYÜREKLİ

FINAL FANTASY XVI

2023 YAZI

YAPIMCI: Division XIII | **DAĞITICI:** Square Enix | **TÜR:** Aksiyon / RYO

Benim Final Fantasy ile kişisel mazim 1998'e dayanıyor ve o dönemden bu yana da markayı halen bir şekilde merakla ve keyifle takip etme azmine sahibim tüm iniş çıkışlarına rağmen. Tabii hal böyle olunca serinin tadından yenmeyecek gibi görünen yeni oyununun son fragmanı ve arkasındaki ekip bende eski heyecanı rahatlıkla yarattı diyebilirim.

Öncelikle biraz yaratıcı ekipten bahsetmeli: Benim "Ivalice tayfası" diye nitelediğim ve FF Tactics, FF XIV, XII ve efsane oyun Vagrant Story'de çalışmış deneyimli isimler projenin başındalar. Hatta bir de Capcom'dan transfer olan Ryota Suzuki var ki kendisi *Devil May Cry V* ve *Dragon's Dogma*'nın savaş direktörü. Zaten sırf bu veri bile heyecanı arttırıyor zira her iki oyunun da gayet kompleks fakat keyifli savaş sistemleri vardı. Square Enix doğru bir kararla Tetsuya Nomura'ya ve yorulmuş zihnine biraz mola verdirip ana seriden uzaklaştırmış ve FF XIV ile başarısını ispatlamış Naoki Yoshida'yı yapımcı koltuğuna almıştı bu oyun için -ki çıkan son fragman oyunun doğru yolda olduğunu gösterdi. Peki fragmanda neler gördük? İlk olarak görsel kalitenin nihayet PS5'e yakışır bir seviyeye geldiğini gördük, öyküde bolca yer kaplayacak ve Valisthea dünyasında sahip olanın çile mi çektiği sefa mı sürdüğü belli olmayan Eikon'lar hakkında daha detaylı bilgi sahibi olduk. Önceki oyunlarda Eidolon, Guardian Force gibi çeşitli isimleri olan ve çağrıldıklarında bir orduyu bile dağıtacak güce sahip bu özel varlıklar bu kez özel insanlara bağlı bir durumdalar ve onlar sayesinde vücut buluyorlar. Dünyada hüküm süren 6 krallığın da kendine ait Eikon'ları var ve savaşlarda bunları kullanmaktan çekinmeyecekleri belli ki, bu piyadeler için kötü haber.

Öte yandan uzun süre sonra Orta Çağ tarzı kılıç ve büyü sularına dönen yapımda tek karakter yöneteceğiz bu kez. XV'teki Noctis'i kullanımımızdan farklı olarak Clive Rosfield'ı çok daha fazla seçenekle donatılmış olarak göreceğiz. Kendisi seriye has klasik büyülerin yanında becerikli bir kılıç ustası olarak da pek çok harekete sahip ve yapımcılara göre farklı farklı pek çok karakter yapılanması şansımız da olacakmış, yani işin RYO kısmına da yükleniyorlar belli ki.

Dünyaya musallat olan bir lanet (ya da salgın) döneminde 6 krallık arasındaki ilişkiler gerilir ve savaş tamtamları çalınmaya başlarken Clive da kendi geçmişinden ve içerisinde Eikon Ifrit'in olduğu bir meseleden dolayı yollara düşecek ve yol onu seriden alışık olduğumuz üzere dünyanın dört bir yanına götürecektir. Ben en azından 6 krallığa da uğrayacağımıza kesin gözüyle bakıyorum şu aşamada. (Son dakikada gelen bir bilgiye göre açık dünya yerine çok geniş bölge bazlı olacakmış oyunun yapısı) Eski sıra tabanlı sistemi terk edeli bir süre olmuştu zaten seride ve bu sefer aksiyona doyacağımız bir oyun yapısı da bizi bekliyor gibi. Umalım da FF XV gibi yarı otomatik bir yapıda olmasın kendisi.

Sözün özü 2023 yazı gibi çıkacak olan XVI. oyun hem seride bir köklere dönüşü hem de yeni bir yaratıcı yönü simgeliyor ve gayet sağlam görünüyor. Yakın zamanda oynadığımız ve savaş mekanikleri açısından gayet başarılı olan FF Origins serinin ne kadar aksiyon odaklı olabileceğini göstermişti, XVI ise bunun yanına doyurucu bir tek kişilik öykü ve sırf cilasına bile bir yıl ayrılan gösterişli yapım elementleri ekleyecek. Zaten Yoshida'dan yamuk olmaz diyor ve hevesli efsane serinin bu yeni ayağını beklemeye koyuluyorum ben.





SUMMER GAME FEST

Neler gördük?
Kabul edelim oyun fuarları konusunda çok yol kat ettik. Artık saçma sapan sahne şovları ve oyunlar hakkında gereksiz uzun giriş konuşmaları olmadan videodan videoya atlıyoruz. İyi de oluyor, herkesin vakti değerli. Şunca oyunu bir de öyle söndüre söndüre izlemeye kalksak iki katı vakit yerdi vallahi.

- Street Fighter 6
- Aliens: Dark Descent
- The Callisto Protocol
- Call of Duty: Modern Warfare 2
- Flashback
- Witchfire
- Fort Solis
- Routine
- Outriders: Worldslayer
- Stormgate
- Highwater
- American Arcadia
- Goat Simulator 3
- Marvel's Midnight Suns
- Cuphead: The Delicious Last Course
- Neon White
- Midnight Fight Express
- Warframe: The Duviri Paradox
- HoYoverse Honkai: Star Rail
- HoYoverse Zenless Zone Zero
- Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge
- One Piece Odyssey
- Metal Hellsinger
- The Quarry
- Saints Row Boss Factory
- Nightingale
- Warhammer 40,000: Darktide
- Layers of Fears
- Gotham Knights
- The Last of Us Part 1

PELİN YİĞİT

THE LAST OF US PART 1

2 EYLÜL 2022



YAPIMCI: Naughty Dog | **DAĞITICI:** Sony Computer Entertainment
TÜR: Aksiyon / Macera



Çağın yeni jenerasyon konsollara ayak uydurmaya başlamasıyla beraber eski dönemin en sevilen oyunları da oyuncuların gözünde oldukça eski kaldı. E hal böyle olunca stüdyolar da yeni oyunlarını planlarlarken eski oyunlarının tekrar oynanması için Remastered ya da Remake gibi yöntemlere başvuruyorlar. Bu konu kimilerine "Bu oyunu zaten oynadık, yenisini çıkarın" tadında hissettirse de ben kendi adıma bir Remastered veya Remake yapımına hayır demem açıkçası. Hatta uzun yıllardır RDR1'i gerekli konsolum olmadığı için yeni oynama fırsatı bulmuş biri olarak, Rockstar GTA V'i ısıtıp ısıtıp önümüze sunana kadar, RDR1 Remastered/Remake yapsın isterdim. Demem o ki ana mekanikleri iki nesil önceki konsolda kalmış bir oyunun Remake'inin çıkması Naughty Dog gibi teknik açıdan sürekli gelişen bir firma için çok da ilginç bir karar değil. Evet, tahmin ettiğiniz üzere TLOU Part 1'den bahsediyorum.

Remake, 2 Eylül 2022'de standart sürümü 700₺'den (70$) satışa çıkacak. Maalesef yanlış okumadınız, 700₺ ve evet bu Standart Sürüm :) Fakat tabii bu yalnızca bizim ülkemize göre yüksek bir fiyat değil; 70$ yeni bir PS5 oyunu fiyatı olduğu için Remake'e karşı çıkan büyük bir çoğunluk da yabancı ülkelerden insanlar. Ama şöyle düşünün, Remastered için 50$ orijinali için 60$ istenen bir oyunun Remake'inin 70$ olması çok da uçuk gelmiyor bana. Ya da artık neyin pahalı, neyin ucuz olduğuna karar verebilme algımı kaybettim… ikinci şık daha olası. *(Oyunun önceki sürümlerine sahip olanlara güzel bir indirim sunsalar sorun kalmaz aslında ama… -Can)*

Peki bütün bu fiyat sıkıntısını düşünmezsek bu Remake'le ne gibi değişiklikler görebileceğiz? Mesela nihayet Part 1 ve Part 2 modelleri çok farklı olmayacak. İki oyunun arasında 5 yıl olduğunu düşünürsek "Adamlar apokaliptik dünyada yaşıyorlar canım, erken yaşlanmışlardır" deyip göz ardı edemeyeceğim bir model farkı vardı.



Aynı zamanda oyunun mini fragmanında gösterildiği üzere, çevredeki objelerin doku tasarımlarından, animasyonlara kadar da birçok iyileştirme karşılayacak bizi. Işık konusunda usta stüdyolardan biri olduğunu düşündüğüm Naughty Dog, bu konuya da el atmış belli. Remake, kontrast açısından da çevrenin ışıklandırılması açısından da eski oyunun çamursuluğunu üstünden silip atmış duruyordu fragmanda. TLOU 2'nin animasyon ve özellikle mekaniklerine bayılan biri olarak iyi bir dönüşüm olacak gibi hissediyorum. Özellikle ilk oyunun yapay zekasının geliştirilmesinin önemi hakkında ayrı bir yazı bile yazabilirim.

İyi hoş ama bu paraya değer mi derseniz, paranızı neye harcamanız gerektiğini söyleyemem fakat şu devirde verdiğimiz hiçbir para, karşılığında aldığımız şeylere değmiyor zaten… TLOU'nun çok sıkı hayranıysanız neden olmasın diyorum sadece. :)



2023

ALIENS: DARK DESCENT

YAPIMCI: Tindalos Interactive | **DAĞITICI:** Focus Entertainment | **TÜR:** Hayatta Kalma / Aksiyon

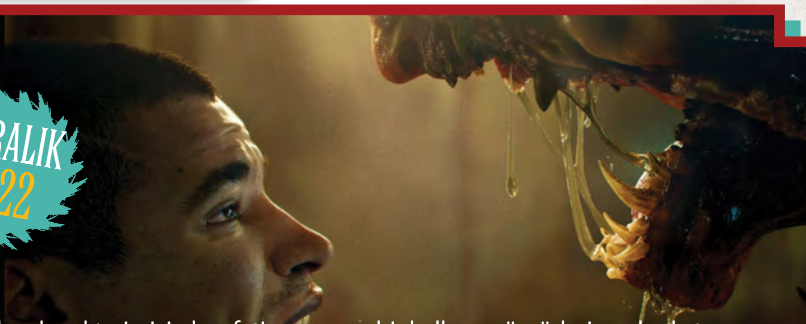
Yok arkadaş, yemezler! 1986'dan beri düzgün filmi çıkmamış, oyunların en az yarısı çöp olan bir markayla kolay kolay heyecandıramazsınız bizi! Üstelik gösterdiğiniz 160 saniyelik sinematiğin sadece üç (rakamla 3) saniyesi oyun içinden alınmış. Kalan 157 saniyenin de oyunun kendisiyle yakından uzaktan alakası yok.

Oyun izometrik kamera ile oynanan, beş kişilik bir ekibi yönettiğimiz hayatta kalma – aksiyon oyunu olacakmış. Geliştiricilerin iddialarına göre hayatta tutmaya çalıştığımız askerlerin hem fiziksel hem de zihinsel sağlığına dikkat etmemiz gerekecekmiş, ölen karakterler dirilmeyecekmiş. Bir de seçimlerimiz ile oyun dünyasını kalıcı olarak şekillendirebilecekmişiz.

Isolation ile güzel bir Alien oyunu gördük, kim bilir belki Dark Descent ile güzel bir Aliens oyunu görürüz. Umut fakirin ekmeği ne de olsa... **Anton**

THE CALLISTO PROTOCOL

2 ARALIK 2022



Dead Space'in ardındaki isim Glen Schofield'ın yeni oyunu *The Callisto Protocol*'un sulu sulu (ya da daha doğrusu kanlı kanlı) ilk oynanış görüntülerine Summer Game Fest'te kavuştuk. İlk duyurulduğunda oyunun PUBG evreninde geçeceğini açıklayıp, sonra hep bir ağızdan "Ne alaka?" dediğimizde "Evet ya hakikaten ne alaka?" karşılığını verip bu karardan caydıkları için Striking Distance Studios'u tebrik ediyor, Dead Space'i bunca yıl sonra ismen değilse de cismen geri getirdikleri için kendilerine tezahürat yapıyorum.

İnsandan bozma, kan, salya ve irin zengini yaratıklarıyla onlardan da zengin ülkemizde et yiyemediğimize şikâyet değil şükür etmemizi sağlayan yegâne oyunlardandı *Dead Space*. *The Callisto Protocol* da iç gıcıklayan ölüm ekranları, karakterimizin kıyafetine işlenmiş sağlık ile cephane göstergeleri ve hakkın rahmetine taze kavuşturduğumuz düşmanların üzerine hınçla tekrar tekrar basma olanağı tanımasıyla yaratıcısından onaylı bir *Dead Space* çakması olacak gibi. Yalnız *Dead Space*'ten fark burada yakın dövüş daha yüksek önem arz edecekmiş. Bu bana oyunun korkutma becerisine ket vurabilir gibi geldi çünkü korku hayatta kalma oyunlarında en elzem şeylerden biri düşmanla savaşma olanaklarının sınırlı olması. Eğer cephanem bittiğinde beysbol sopasını kaldırıp kafa patlatacaksam ve bu riskli bir son çare olmak yerine oyunun rutininde bol yer kaplayacaksa *The Callisto Protocol*'da pek gerileceğimi düşünmüyorum. Umarım yakın dövüş silahlarının belli bir kullanım ömürleri vardır da tam tersine yakın temasa girdikçe daha fazla korkarız.

Bu arada oyunun başrolü olan Jacob, Transformers filmlerindeki William Lennox olarak tanıyabileceğiniz (ben tanıyamadım gerçi pek, anca gözüm ısırdı) Josh Duhamel tarafından canlandırılacak. Böyle peşin peşin bir oyuncuyla anlaşmalarından *The Callisto Protocol*'ün *Dead Space*'e kıyasla daha sinematik bir oyun olacağı sonucunu çıkardım ben. Malum orada Isaac'in yüzünden çok omurgasına bakıyorduk.

Uyanık olanlarımız oyunu hatalı ve ucuz fiyatından aldı zaten, hep beraber 2 Aralık tarihinin gelmesini bekliyoruz. **Onur**

YAPIMCI: xx | **DAĞITICI:** xx | **TÜR:** xx

STORMGATE

2022 (BETA)

YAPIMCI / DAĞITICI: Frost Giant Studios | **TÜR:** Gerçek Zamanlı Strateji

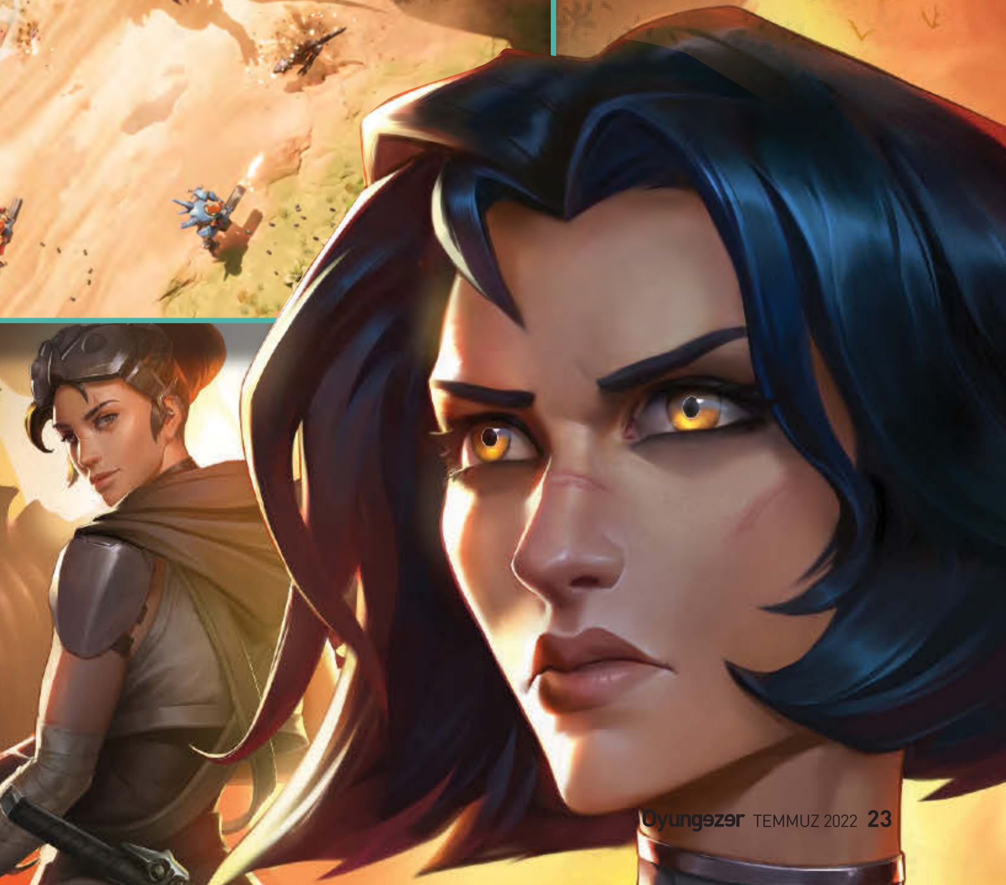
Öncelikle yazıma Frost Giant Studios'dan özür dileyerek başlamak istiyorum. Çünkü Stormgate yazacağıma "Stormcraft" yazıp, sonra "Niye sonuçlarda çıkmıyor bu oyun yahu?" diye biraz sorguladıktan sonra yaptığım hatayı fark edip güldüm. Evet, sonuçta eski Warcraft ve Starcraft yapımcı ekibi olsalar da bu sefer yaptıkları stratejinin adında "Craft" yok. Onun dışında özünde Blizzard'ın popüler Gerçek Zamanlı Strateji'lerinin DNA'sını çokça taşıyor ama yine.

Ama durun! Şimdi Stormgate nereden çıktı bilmeyenler için biraz başa sarayım çok özet şekilde: Frost Giant Studios aslında en son Starcraft II'yi ve Heroes of the Storm'u yapan ekipti. Blizzard bu iki oyun için de geliştirme sürecini sonlandırıp yeni oyunlara yelken açmalarına izin vermeyince topluca ayrılıp yeni bir firma kurup GZS'leri görkemli günlerine döndürmek için kolları sıvadılar. İki senedir sahne arkasında pişirdikleri ilk yemekse Stormcr—ehm, Stormgate. Hakkında hâlâ çok fazla bilinmez olsa da bildiklerimiz umutları yeşerten türden.

Oyunun görsel tonu Starcraft, Overwatch ve Diablo'nun genişçe bir kâsede iyice karıştırılmış bir halini andırıyor. Yine biraz bilim kurgumsu, yüksek teknoloji kısımları var. Düşmanlarımızsa Diablo'dan fırlamış iblisler adeta. Unreal 5 kullanan oyunda bu iblis/uzaylı ırklar ve insanlığın savaşına tanıklık edeceğiz. Yine muhtemelen bu ekipten bekleyeceğimiz bir hikâye ve senaryo örgüsü, izlemeye doyum olmayan ara sahneler falan da olacaktır. Ancak Stormgate'in asıl öne çıkan özelliklerinden birisi de artık iyiden iyiye sadece meraklıları tarafından takip edilen bir tür olmaya evrilen GZS türünü tekrar popüler hale getirmek. Bunun için de öncelikle Free 2 Play olmayı tercih ediyorlar ve oyuna giriş rampasını mümkün olduğunca alçak tutmaya çalışıyorlar. Stormgate'i oynamaya ve öğrenmeye hevesli olmanız yetecek yani başlangıç için. Ancak bir kere ayağınız alıştıktan sonra da çok daha rekabetçi ve gitgide çetrefilleşen türün klasik yanlarını ufak ufak vermeye başlıyor olacaklar. "Ee peki bu insanlar taş mı yiyecek? Nasıl para kazanacaklar?" sorusunun cevabıysa çok yüksek ihtimalle Starcraft II'de olduğu gibi Co-Op kumandanlar tarafında olacak. Özetle, Starcraft II nispeten adil ve kabul edilebilir bir fiyatlandırma şekli izliyordu, onu örnek alacaklarsa endişe etmeye lüzum yok.

2023 içerisinde Beta'sının başlayacağı dışında ne zaman bizzat deneyebileceğimize dair bir bilgi yok ama siz yine de APM'nizi yükseltmek için çalışmalara başlayın derim ben. **Can**







7 EKİM 2022

MARVELS MIDNIGHT SUNS

YAPIMCI: Firaxis Games | **DAĞITICI:** 2K | **TÜR:** Taktik Strateji / RYO

Tam Summer Game Fest etkinliğinde yeni detaylarını görüp heyecan katsayısı yükseldi derken oyunun Türkiye'de satıştan kalkması çok acayip bir şok oldu. Venom'a çan şakası yapan Spider-Man ile birlikte Hulk'ın da olaya dahil olup bir şeyler patlatma sevdası benim *Midnight Suns*'ı beklemem için tuz biber oldu adeta. Ancak halen *X-Men: Destiny* ile yaşadığım "kendi karakterini kendin yarat" tarzı Marvel oyunlarındaki Vietnam flashbacklerini aşamıyorum. Neyse ki Firaxis oyuna en iyi bildiği alandan, sıra tabanlı dövüşten yaklaşıyor. Kart sistemi biraz şüpheye düşürse de benim oyundan ilk etapta gördüğüm şeylerde en büyük sorun bu değil.



En büyük sorun Doctor Strange'in surat! Bir de tabii oyunun satıştan kaldırılması gerçekten büyük bir problem ama kur kaynaklı nedenlerdendir diye umup, yakın zamanda yeniden dükkanlara eklenmesini bekliyorum. Yoksa şeytanın çocuğunu oynuyoruz diye mağazalardan kalkmamıştır değil mi? Aksiyon tarzından ziyade oyunun en güzel kısmı bana göre ana merkezde tüm kahramanlarla muhabbeti koyultabilme ihtimalimiz. Yani Logan ile iki bira içip "Ne olacak bu X-Men'in hali?!" diye memleketi kurtarabileceğiz. Blade'den yeni numaralar öğrenme fikri de epey cazip. *Avengers*'ın yarattığı büyük hayal kırıklığını *Guardians of the Galaxy* epey toparlamıştı şimdi *Midnight Suns* ile birlikte uzun zamandır hayal ettiğim Marvel oyunu gerçek olmaya çok yakın.

Oğuz







METAL HELLSINGER

15 EYLÜL 2022

YAPIMCI: The Outsiders | **DAĞITICI:** Funcom | **TÜR:** Ritm / FPS



Heavy metal bazı oyun türlerine acayip yakışıyor. Mesela Valfaris oynarken "Bu ne muazzam bir fikir!?" diyerek bir yandan zorlu yaratıkları harcayıp bir yandan kafa sallıyordum. *Metal Hellsinger* bu kafa sallama işini bir üst boyuta taşıyacak gibi duruyor, bu sefer de bir yandan şeytanlara dar edicem bu dünyayı!

Ama burada sadece arka planda çalan bir müzikten bahsetmiyoruz, bu bir ritim FPS! Yani ritme uygun biçimde yaratık vurdukça olay çok farklı yerlere gidecek. Arch Enemy'nin vahşi sesli kraliçesi Alissa White-Gulz, Lamb of God'dan Randy Blythe, Jinjer'dan Tatiana Shmayluk, Dark Tranquillity'den Mikael Stanne ve fazlası katliamda bize eşlik edecek. O Kızıl Yargıç tahtından inecek, o kadar! **Eser**



2022

WITCHFIRE

YAPIMCI / DAĞITICI: The Astronauts
TÜR: FPS

Vanishing of Ethan Carter gibi başarılı bir yürüme simulatörü ile ismini oyun alemine duyurmuş bir stüdyo için en mantıklı ikinci adım nedir? Tabii ki *Painkiller*'ı andıran, hızlı tempolu roguelite bir FPS geliştirmek!

Sakin olun, hemen endişelenmenize gerek yok! Bu stüdyo daha önce *Painkiller, Bulletstorm* ve *Gears of War: Judgment* üzerinde çalışmış geliştiricilerden oluşuyor. Yayınlanan videoya bakacak olursak ne yaptıklarını gayet iyi biliyorlar. İlgi çekici sanat tarzı, değişik silahlar ve büyüleri ile dikkatimi çekmeyi başardı *Witchfire*.

Oyunun çıkış tarihi henüz belli olmasa da geliştiriciler *Hades*'in ayak izinden gidip Epic Store üzerinden Erken Erişim'e çıkmayı planladıklarını söylüyorlar. Şimdilik Erken Erişim tarihi olarak 2022'nin son çeyreği deseler de kesin bir söz vermiyorlar. Kaliteden emin oldukları zaman çıkaracaklarmış. **Anton**

GOTHAM KNIGHTS

25 EKİM 2022



Gotham'dan Batman'i çıkartın geriye ne kalır? Retorik bir soru değildi bu, hayır. Geriye yine bir avuç Batman yardımcısı kalır. Gotham Kuş Cenneti'nin baykuşları, yarasaları, penguenleri ve özellikle ardıç kuşları (Robin, ardıç kuşu demek) asla bitmez. İşte Batman'in aramızdan ayrıldığı ve mezarında huzur bulduğu bu dönemde Gotham'ı korumak bu kuşlara düşüyor.

Aslında oyunla ilgili beklentilerimi epey düşük tutuyorum çünkü Co-op 4 kişilik oyun modu, seviye sistemi falan görünce mide ekşimesi yaşamıştım. Summer Game Fest sırasında da bu oyunu kurtarsa kurtarsa Nightwing kurtarır diyerek onu gösterdiler ama Dick Grayson'ın bile yapabileceklerinin bir limiti var. Duyurulan karakterler arasında beni en çok heyecanlandıran Red Hood ile birilerini öldürebilecek miyiz çok merak ediyorum. Yoksa o da tekrar ardıç kuşu olup yuvaya mı dönecek? **Oğuz**

YAPIMCI: WB Games Montréal | **DAĞITICI:** Warner Bros. Interactive Entertainment | **TÜR:** Aksiyon / Co-Op



XBOX & BETHESDA GAMES SHOWCASE

Neler gördük?
Ee ama neler görmedik ki? "Burada sadece önümüzdeki 12 ay içerisinde çıkacak oyunlara yer veriyoruz bu sefer" dediler, sonra da bir daha durmadı coşku. Hevesle beklediğimiz oyunların çoğunun önümüzdeki sene bu vakitler elimizde olacağını müjdelemesinin yanında son yılların en sağlam Xbox şovu oldu herhalde.

- Redfall
- Hollow Knight: Silksong
- High on Life
- Riot Games
- A Plague Tale: Reqiuem
- Forza Motorsport
- Microsoft Flight Simulator 40th Anniversary
- Overwatch 2
- Ara: History Untold
- The Elder Scrolls Online: High Isle
- Fallout 76 – Expeditions: The Pitt
- Forza Horizon 5: Hot Wheels
- ARK 2
- Scorn
- Flintlock: The Siege of Dawn
- Minecraft Legends
- Lightyear Frontier
- Gunfire Reborn
- The Last Case of Benedict Fox
- As Dusk Falls
- Naraka Blade Point
- Pentiment
- Grounded
- Ereban: Shadow Legacy
- Diablo IV
- Sea of Thieves – 7. Sezon
- Ravenlok
- Cocoon
- Wo Long Fallen Dynasty
- Persona 3 Portable – Persona 4 Golden – Persona 5 Royal
- Starfield





2023'ÜN İLK YARISI

ONUR KAYA

REDFALL

YAPIMCI: Arkane Austin | **DAĞITICI:** Bethesda Softworks | **TÜR:** Co-Op FPS

Derginin Arkane severi olarak ilk duyurusunda kendisine itinayla burun kıvırdığım *Redfall*, Microsoft ve Bethesda etkinliğinin açılışını yapan oyun da olmasıyla fikrimi değiştirmeyi başardı. "Arkane de 4 kişilik Co-op oyun yapıyormuş, salın artık şu 4 kişi sevdasını be kardeşim!" derken sürpriz sürpriz, "Keşke ertelenmeseydi de gelseydi oynasaydık" dedirtti. Ben zaten neden Arkane'den şüphe ediyorsam? Adamların yaptığı hiçbir oyun boş çıkmadı ki yıllardır?

Evet tam şu noktalarda zırıl zırıl çalmaya başlayan "fanboydötektid" alarmlarınızı kapadıysanız, *Redfall* neymiş ne değilmiş biraz daha detaylı bakmaya başlayalım. Vampirlerin canına kazık tıkayacağımız güzide oyunumuzla alakalı öğrendiklerim arasında en ilginç bulduğum şey, *Redfall*'un bir açık dünya oyunu olması. Bugünlerde "açık dünya" lafını duyduğumuz anda avcılık ve toplayıcılık içgüdülerimiz tir tir titremeye başlıyor ama şimdiye kadar hep geniş, açık uçlu bölümlere sahip, nispeten çizgisel oyunlar yapan Arkane'in yekpare tek bir haritaya geçmesi ilginç ve aslında Redfall açık dünyamızın adı. Massachusetts'teki hayali bir kasaba Redfall ve yani Arkane bu sefer bir Americana yapıyor! Salem's Lot, I am Legend gibi eserlere aklınız gitmiş olabilir, benim de gitti tekrardan bir "Olsa da oynasak" dedim.

Sırf açık dünya oluşundan bile oyunun aslında çizgisel bölümlerde ilerlenen *Left 4 Dead* veya *Back 4 Blood* ile aynı kulvarda yarışmayacağını anlamışsınızdır. Yani ilk duyuruda veya yeni yayınlanan oynanış görüntülerini izlediğinizde "Ha, L4D'in vampirlisi yani bu?" dediyseniz yok, değil. Pek çok farklı şekilde karakterlerimizi geliştireceğimiz ve tek başımızı oynamak istersek de tek başımıza oynayabileceğimiz klasik bir Arkane oyunu olacak *Redfall*.

Klasik bir Arkane oyunu demişken, *Redfall*'u tek başına oynamak isteyenlerin alıştıkları ve bekledikleri Arkane tecrübesini eksiksiz yaşayabilmesine epey odaklanılmış. Mesela Co-Op oyunları normalde 3-4 kişi oynanacak şekilde tasarlandığı için insan bulamazsanız yanınıza yapay zekâ yoldaşlar verilir ya hani? *Redfall*'da durum bu değil. "Çok kişilikten kırpılma tek kişilik" bir tecrübe yaşamayacağımızın altı çiziliyor. Yanımızda ya gerçek oyuncular olacak ya da hiç kimse olmayacak. Onur bunu beğendi.

Peki Onur'un beğenmediği bir şey yok mu? Var tabii. Mesela kayıt sistemi kulağıma çok mantıklı gelmedi. Çoklu oyuncu oturumlarında karakterin gelişimleri korunacakmış ama senaryoda yapılan ilerlemeler sadece oyunu kuran kişide kaydedilecekmiş. Bu isteyen istediği an oyunumuza damlayabilsin diye yapılmış bir tasarım tercihi gibi duruyor ve Harvey Smith belli görevleri "Bunu başkasıyla yapmışsın geçebilirsin" diyerek hikâyenin akışını bozmak istemediklerini söylüyor. Ancak yine söylenene göre *Redfall*'da karakter gelişimi biraz daha RYO mantığına yakın, daha güçlü silah ve ekipmanlar aramak da rutinimizin bir parçası. Bu bulduklarımızla kendi oyunumuza başladığımızda oyunun zorluğu biraz yamulmayacak mı, bu durumda düzgün bir ilk tecrübe yaşamak için ya yalnız ya da baştan sona aynı arkadaş ile oynamak zorunda kalmayacak mıyız merak ediyorum. Ayrıca yetenek puanlarını sıfırlayıp baştan dağıtmak gibi bir şansımız da olmayacakmış. Yeterince kasarak tek karakterin tüm becerilerini açıp aralarında geçişler yapabileceğimiz bir sistem var bu bir problem yaratmaz ki geçmiş oyunlardaki gelişim sistemlerini düşününce böyle olması daha muhtemel geliyor. Ha ama olur tek karakterin beceri varyasyonlarını görebilmek için o karakterden bir tane daha açıp baştan kasmam gerekirse biraz tadım kaçabilir.

Oyunla alakalı bildiklerimiz bunlardan ibaret de değil tabii, az yana kayıp Arkane Austin yöneticisi Harvey Smith ve Redfall yönetmeni Ricardo Bare ile yaptığımız röportaja da göz atabilir, ardından benimle beraber 2023'ün ilk yarısına ertelenen *Redfall*'u beklemeye geçebilirsiniz.

ARKANE AUSTIN YÖNETİCİSİ HARVEY SMITH VE REDFALL YÖNETMENI RICARDO BARE İLE RÖPORTAJ

OGZ: Öncelikle Deathloop çıkmadan önceki kafa karışıklıklarını ve insanların 4 kişilik Co-Op oyun duyurularına verdikleri negatif tepkileri de düşününce, sizden Redfall'u tanımlamanızı isteyelim. Redfall tam olarak ne? Muadili bir L4D veya B4B mı, yoksa farklı bir yerde mi konumlanıyor?

Harvey Smith: Redfall'ün özü istikrarlı olmak, seviye atlamak ve size sunduğu yolculukta dünyasını görmek, çevresel hikâye anlatımını okumak. Senaryo görevlerini aşarken, güvenli bölgeler, vampir inleri gibi yan etkinliklerle uğraşacak, dinamik sahnelerle de karşılaşacaksınız. İster tek başınıza ister arkadaşlarınızla oynayabileceksiniz ama bir Arkane oyunu olduğunu hissettirecek. Ha tabii onlarla ortak noktaları olsa da verdiği tat Dishonored veya Prey ile aynı olmayacak, kendi kendisinin oyunu olmayı başaracak.

OGZ: Co-op oyunlarda sıkça karşımıza çıkan şey tekrar oynanabilir olmalarıdır, oyuncular bu tip oyunlardan bölümleri tekrar tekrar oynayarak, grind yaparak yüzlerce saatlik verim alırlar. Redfall bu anlamda nasıl bir oyun?

Harvey Smith: Bizim oyunlarımızın olayı pek bu değil ama insanlar Dishonored'ı tekrar ve tekrar oynuyor. Her oynadığınızda da tecrübesi biraz daha farklı olabiliyor, dünyanın daha önce görmediğiniz bir parçasını görebiliyorsunuz veya bir düşmanın daha önce yaptığını görmediğiniz bir şey yaptığına tanık olabiliyorsunuz.

Ricardo Bare: Bence insanlar oyunu, örneğin Diablo'da olduğu gibi sadece diğer karakterleri denemek için bile olsa tekrar tekrar oynayacaklar. Layla ile oynadıysanız, Layla ile baştan başlayıp zorluğu artırabilirsiniz veya "bir de Jacob'ı deneyeyim" diyebilirsiniz.



OGZ: Peki bunlar haricinde oyuncuyu oyunu tekrar oynamaya teşvik edecek birtakım elementler bulunuyor mu? Herhangi bir ganimet sistemi veya rastgele oluşturulan Roguelike tarzı şeyler?

Harvey Smith: Bu sefer oyunda daha fazla rastgele oluşturulan prosedürel şey var. Sanırım Ricardo'nun Prey: Mooncrash üzerinde çalışırken hangi prosedürel şeylerin iyi çalıştığı, hangilerinin çalışmadığı konusunda ne kadar çok şey öğrendiklerine değinen açıklamaları olmuştu daha önce. Her yeni başlanan oyunu biraz daha farklı yapmak konusunda tecrübe kazandık.

OGZ: Arkane Immersive Sim alt türünde oyunlar yapmasıyla ünlü bir stüdyo. Peki Redfall yine bir Immersive Sim mi? Çünkü çoklu oyuncu Co-Op oyun deyince benim aklıma Immersive Sim denen şeyin tam zıttı geliyor. İlerlemeli Co-Op oyunlarda kolay akması için daha lineer bir tecrübe yaratmaya çalışılır. Immersive Sim türünde ise tek bir oyuncunun emrine çok sayıda olasılık amade edilir. Redfall spektrumun hani tarafına daha yakın?

Ricardo Bare: Spektrum kelimesini kullanmanız ilginç çünkü bahsettiklerinizin tanımını yapmakta en uygun kelimelerden bir tanesi. Oyunu sizin nasıl oynadığınız bir Immersive Sim olup olmadığını veya ne derece bir Immersive Sim olduğunu etkileyecektir değil mi? Eğer Co-Op oynar ve arkadaşlarınızla bir ton soytarılık yaparsanız işler elbette ki değişecek. Eş dost ile birbirinize laf çakarsanız oyunu "Işıkları kapatıp kulaklığımı da taktığıma göre oyunun içine tam anlamıyla gömülebilirim. Amanın düşman beni fark etmek üzere!" telaşında elbette oynayamazsınız. Ha ama Co-op oynasanız bile yine açık haritalarda olacaksınız, açık uçlu bir tecrübe yaşayacaksınız ve herkes baştan o şekilde karar verip ciddiyetini takınırsa Immersive Sim havasına yine girmeniz mümkün bile olabilir. Yine de bizim oyunlarımızdan istediğiniz şey yavaş yavaş etrafı keşfetmek, çevresel hikâye anlatımıyla vakit geçirmek, karakterinizin becerileri ile ilginç şeyler yapmaksa o zaman tek başınıza oynamanızı tavsiye ederim.



OGZ: Yayınlanan görüntülerde gördüğümüz üzere oyundaki vampirlerin bildiğimiz vampirlerden farkları var, mesela kolları çok uzun, ayrıca ultraviyole ışınlar onları öldürmüyor, sadece taşlaştırıyor. Redfall'un vampirlerine tasarım aşamasına yaklaşımınız nasıl oldu? Klasik vampirlerden ne gibi farkları, onlarla ne gibi benzerlikleri var?

Harvey Smith: Oyun üzerinde çalışmaya başladığımızda empatiden feragat etmek, kişisel zenginlikleri yakında tutmak gibi narsist temalar üzerine yoğunlaşacağımızın kararını vermiştik. Bir vampirin neyin metaforu olarak işlediğine, karakterinin nasıl olduğuna, onu diğer canavarlardan nelerin ayırdığına yoğunlaştık. Dahası vampirlerimizin kökenini doğaüstüne değil de bilime dayandırmayı seçtik. Çok detaya girmeden olayları alevlendirenin biyomedikal sebepler olduğunu, insan ömrünü uzatmak uğrunda yapılan çalışmalar sürecinde aşılmaması gereken bazı çizgilerin aşıldığını söyleyebilirim. İşin arkasındaki şirketin kurucuları nihayetinde istediklerini alıyorlar ama bunun bedelini çevrelerindeki insanlar ödüyor, kendileri de empatiden yoksun oldukları için bunu umursamıyorlar. Bir yerde güçlü ve atletik olmak var ama öte yandan bedeli bir canavar olmak.



HOLLOW KNIGHT: SILKSONG

12 AY İÇERİSİNDE

YAPIMCI / DAĞITICI: Team Cherry | **TÜR:** Aksiyon / Macera

Öncelikle size büyük haberi vereyim: Canım *Hollow Knight*'ın yeni oyunu *Silksong* çıkış gününde Game Pass'te olacak! Xbox iş yapacak üçüncü parti oyunları çok iyi biliyor yeminle.

Çıkış tarihi hala açıklanmadı ama fragmanda Hornet'i ve onun o akıcı hareketlerini görmek her şeyi unutturdu. *Silksong* öyle rengarenk bir metroidvania değil, tüm bölgelere kahverengi ve grinin tonları hâkim. Tüm bu solukluk içinde Hornet kırmızı giysisiyle ciddi bir tehdit unsuru olduğunu hissettiriyor, birçok farklı boss dövüşünde de Team Cherry'nin *Hollow Knight* gibi kült bir oyunun nasıl üstüne çıkabileceğini bildiğini gösteriyor. Sabırsızlanmakta çok haklıyız. **Eser**

RIOT OYUNLARI GAME PASS'E GELİYOR!

Hayır, zaten oynaması bedava oyunların Game Pass'e gelmesinin ne manası olabilir diyecektiyseniz… Durun! Demeyin! Çünkü bu daha Riot Games / Microsoft birlikteliğinin başlangıcı, üstelik ekstradan hediyeleri de yok değil Game Pass'le oynamanın.

İlk olarak LoL, çünkü elbette LoL!

Ben uzun süre önce League of Legends oynamayı bırakmış, hesabımı da imha etmiştim. Oynayan bilir, çok sarıyor. Yani böyle inanılmaz kazanma hırsına sahip bir insan olmasanız da sarıyor. Hayır, Gold ve Silver arasında dolanıp duruyorum; hatta benim için Bronze'un altına bir kademe daha açılması lazım. Ne bileyim; Demir olur, Tahta olur… Neden sekiz saattir oynuyorum?

Ama şimdi hesabını Game Pass'e bağlayan tüm şampiyonları açıyor. Ekstradan tecrübe puanları da gelir şimdi. Çok korkutucu bir haber.

Legends of Runeterra istediğim kadar tutmadı, ha gerçi Riot'un da çok LoR'un üstüne düştüğünü düşünmüyorum ama neyse. Game Pass'ten gelecek oyuncular içinse sadece Foundations Set var görünürde LoR için. Bu da oyunun ilk Beta yamasında var olan kartların tümüne tekabül ediyor.

Gelelim ikinci ağır topumuz Valorant'a. PC'de oynayan oyuncular için yine tüm ajanlar açık olacaklar. Tahmin ediyorum ki burada gene ekstra tecrübe puanları olacak. Bir ajan açılımıyla boş geçmek istemezler Valorant'ı.

TFT'ye başlamayacağım, TFT'ye başlamayacağım…

Teamfight Tactics'in logosundaki o penguen beni nasıl cezbediyor size anlatamam. Game Pass söz konusu olduğunda ise, TFT için hem PC hem de mobil platformlarda sadece bazı Little Legend'lar açık olacak. Yani burada tümüne erişmek mümkün değil ama zaten o da biraz TFT'nin oynanışına aykırı olurdu sanırım.

Ve tabiii bir de *League of Legends: Wild Rift* var elbette. (LoL ile ne farkı var diye sormayın, n'olur sormayın.) Burada da gene tüm şampiyonlar açık olacak, tecrübe puanları da olabilir Game Pass için.

Ve bu daha başlangıç!

Riot Games, Microsoft'la olan ortaklıklarını duyurduğu yazıda birçok ülkenin tüm oyunlara ve ekstralara erişimi olacağını fakat birkaç ülkede sadece bazı Riot oyunlarına Game Pass üzerinden erişim olacağını yazıyor. Fakat Türkiye'de Riot Games'in gayet aktif olduğunu düşünürsek, bizim tüm oyunlara ve ekstralara erişimimiz olacaktır.

İlerleyen aylarda da nasıl hesabımızı bağlayacağımızı öğreneceğiz, henüz bu duyuru yapılmadı. E benim Foundations Set'im var sayılır zaten. Hayır, LoL başlamam kesinlikle. Yok, düşünmüyorum… Tamam, kabul biraz düşünüyorum. Yardım gönderin. **Gülhis**



FORZA MOTORSPORT

YAPIMCI: Playground Games | **DAĞICI:** Xbox Game Studios | **TÜR:** Yarış

Forza Horizon 5 ile yeteneklerini bir kez daha gözler önüne seren Playground Games, gerçek motor sporları tutkunlarının sevdası *Forza Motorsport* serisini bir kez daha karşımıza çıkartacak. Summer Game Fest kapsamında tanıtılan yeni oyun, "gerçeklik" ağırlıklı yapısıyla tüm oyuncuları yarışmaya davet ediyor.

Tam beş yıldır üzerinde çalışılan oyunun en çok öne çıkan özelliği yeni fizik motoru olacak. Bu motor sayesinde araçların üzerindeki hasarların FM7'ye göre tam 48 kat daha gerçekçi olacağını söyleniyor. Yayınlanan fragmanlarda da ufak sürtüşmelerin bile araçların boyasını kaldırdığını, hatta jantların çizikler içerisinde kaldığını görebiliyoruz. Yine FM tutkunlarını dinleyecek geliştirici ekip, lastik durumu ve yakıt tüketimi sistemlerini de bir kez daha karşımıza çıkartmaya hazırlanıyor. Aynı FM2'de olduğu gibi bir kez daha lastik seçimlerini kendimiz yapabileceğiz.

Oyundan çok daha fazlasını isteyenler için ise gerçekçi süspansiyon sistemi karşımıza çıkıyor. Sıfırdan tasarlanan bu sistem sayesinde araçlar süspansiyon sertliğine göre tepkiler verebilecek. Şimdilik açıklanan 37 otomobil arasında Porsche 911 GT3 ve Dodge Charger R/T gibi klasik modeller bulunuyor. Fakat JDM tutkunları için de Nissan GT-R Nismo ve Honda RA300 gibi modeller de düşünülmüş. Listede McLaren Senna GTR, Corvette Racing C8.R ve Brabham BT62 gibi özel modeller de var.

Maple Valley, oyunun ana haritası olsa da klasikleşmiş pistler de seçenek olarak bizleri bekliyor olacak. Laguna Seca ve Circuit de Spa-Francorchamps açıklanan pistler arasında. 2023 yılının bahar aylarında gelecek oyun ilk günden Game Pass kütüphanesine eklenecek. **Mert**

OVERWATCH 2

YAPIMCI / DAĞITICI: Blizzard Entertainment
TÜR: Takım FPS

4 EKIM 2022 ERKEN ERISIM



2019 yılındaki BlizzCon'da duyurulduktan sonra radyo sessizliğine gömülen Overwatch 2'den nihayet yeni haberler yağmaya başlamıştı. Hatta geçtiğimiz ay kısa bir beta da döndü. Günün sonunda Blizzard ilk oyunla nasıl ayrıştıracağını çok da bilemediği Overwatch 2 için en ideal çözümü bulmuş gibi gözüküyor: Artık Overwatch 1 ya da 2 ayrımı yok. Overwatch 2 Free 2 Play olarak herkesin oynayabileceği bir oyun haline geliyor!

Tabii bu aralar Blizzard ve F2P kavramı pek de hoş bir şekilde bir arada kullanılmıyor. Neyse ki Diablo Immortal'ın kaderinin OW2'yi bağlamayacağını söyleyebiliriz, zira e-spor arenasındaki yatırımlarını tamamen Overwatch üzerine kuran Blizzard'ın o dalı kesmeye cesareti olmadığının hepimiz farkındayızdır. Oyundan lootbox'ları da kaldırıyorlarmış zaten, ödülleri ve skinleri bundan sonra Battle Pass sistemine bağlayacaklarmış. **Can**

ARA: HISTORY UNTOLD

12 AY İÇERİSİNDE

YAPIMCI: Oxide Games | **DAĞITICI:** Xbox Game Studios
TÜR: 4x Strateji

Civilization V üzerinde çalışmış eski Fraxis çalışanlarının geliştirdiği *Ara: History Untold* hakkında henüz pek bir şey bilmiyoruz. Yayınlanan sinematikten anlaşıldığı üzere birçok kültürü bir araya getirip kendi kafamıza göre bir medeniyet oluşturabileceğimiz, Civilization benzeri bir strateji oyunu kendisi. Geliştiricilerin iddialarına göre en iyi stratejiye yoğunlaşmak yerine yaratıcılığımızı konuşturabilecekmişiz. Yaptığımız seçimlerle kendimizi ifade etmemizi istiyorlarmış. Üstelik yaptığımız seçimler sadece teknoloji ağacını değil, vatandaşlarımızın davranışını da değiştirecekmiş.

Konsept ilginizi çektiyse ve bir an önce oyunu denemek istiyorsanız, internet sitesinden teknik alfa sürümünü test etmek için kayıt olabilirsiniz: https://www.arahistoryuntold.com **Anton**





YAPIMCI: Ebb Software | **DAĞITICI:** Kepler Interactive
TÜR: Hayatta Kalma / Korku

A little bit of Giger in my life

A little bit of Beksinski my side

A little bit of Horror is all I need

A little bit of Biopunk is what I see

Biyomekanik makineler, kabuslardan fırlamış gibi duran ortamlar, ıssız bir dünya… ve biz. Tüm bu hiçliğin ortasında uyanan biri. *Scorn*'un belki de en ilginç yanı hikâyesini bir anlatıcı, diyaloglar veya ara sahneler olmadan, sadece oynanışla anlatacak olması. Birbiriyle bağlantılı dünyaların labirent gibi koridorlarında grotesk yaratıklarla yüzleşirken neyin ne olduğunu anlayabilecek miyiz bakalım?

Paylaşılan son videodaki mimarilerin ve ortamların nasıl göz alıcı olduğunu düşününce yaşı erenlere buram buram *Dark Seed* hissiyatı yaşatacak, genç arkadaşlarımızı ise bu özel görsel tarzla tanıştıracak olması beni gerçekten de heyecanlandırıyor. **Eser**

KASIM 2022



YAPIMCI: Obsidian Entertainment | **DAĞITICI:** Xbox Game Studios | **TÜR:** Macera / RYO

Pentiment fragmanının başlamasıyla yaptığım her şeyi bırakıp ekrana odaklanmam arasında taş çatlasa 0.32 milisaniye geçmiştir. Sadece grafik tarzıyla bile çok özel bir oyunla karşı karşıya olduğumu fark etmiştim ama sonda bir de ekrana Obsidian Entertainment yazısı gelince "#?(& yeah!" demeden duramadım.

Pillars of Eternity'nin babası Josh Sawyer'ın bu ufak yeni oyununda 16. yüzyıl tablolarından ve fresklerinden fırlamış gibi duran grafikler eşliğinde son derece değişik bir dedektiflik / rol yapma macerasına kaptıracağız kendimizi. Manastırdaki cinayetleri çözme işi bize düşüyor, verdiğimiz her kararın kalıcı sonuçları olacağını da unutmamak gerek. Oyunda bolca vahşi sahnenin de bizi beklediğine emin olabilirsiniz, o dönem hiç de güllük gülistanlık değildi nihayetinde. **Eser**



DIABLO IV

TAHMİNİ 2023'ÜN İLK YARISI

YAPIMCI / DAĞITICI: Blizzard Entertainment
TÜR: Aksiyon / RYO

Microsoft sunumu sırasında bir yandan Edittochat grubunda canlı yorumlama yaparken "Overwatch 2 falan da geldi geçti, 12 ay içinde çıkacak oyunları gösterdiklerine göre Diablo IV'ü pas geçecekler herhalde" yazdım; benim mesajı yollamamla birlikte Necromancer'ın duyurulduğu sinematik başladı. Yanıldığıma ancak bu kadar sevinebilirdim herhalde!

Blizzard'la ilgili ters giden her şeye inat, Diablo IV her geçen gün gösterdikleriyle gönlümüzü hoş tutmaya devam ediyor doğrusu. Ana oyunun son oynanabilir sınıfı olarak da Necromancer'ı duyurdukları yetmemiş gibi bir de nihayet pat diye çıkış tarihi olarak 2023'ü ekranlara yapıştırıverdiler. Dahası, Microsoft'un sunumdan önce "Şimdi göreceğiniz bütün oyunlar 12 ay içerisinde çıkacak" garantisini vermiş olması, Diablo IV'ün çıkışını tahminen 2023'ün mayıs ya da haziran ayları civarına konumluyor. (Herhangi bir erteleme olmazsa yani) Peki Necromancer ve tahmini çıkış tarihi dışında neler öğrendik Diablo IV ile ilgili? Siz şöyle güzelce arkanıza yaslanın, ben de saymaya başlayayım.

Öncelikle Necromancer'dan başlayayım, çünkü açıkçası hem beklendik hem de sürpriz oldu. Kasım 2019'da ilk duyurusu yapıldığında "Neler gelir?" kutusu yazıp "Gönlümden Necromancer geçiyor ama çok D2 modelini izlemiş olacaklar o zaman da" demiştim. Blizzard'ın da gönlünden o geçiyormuş belli



Önceki oyunda dövdünüz dövdünüz, abisini çağırmış işte!

Sunumda gösterdikleri yeni World Boss'un adı "Treasure Beast". Evet, evet. Hani o acımadan dövdüğünüz, dere tepe kovaladığınız Treasure Goblin'ler var ya, onun abisi. Açıkçası oldukça eğlenceli ve dinamik gözüküyordu bu dövüş, ödülleri de yerinde olursa ve diğer bosslarda da bu kıvamı tuttururlarsa Diablo IV gerçekten hedefi on ikiden vuracak gibi duruyor.

ki, D2 paralelliğine takılmadan basmışlar Necro'yu. Temel silah olarak orak kullanacak olan Necro'nun sınıfa özel yeteneği Book of the Dead. Bu yeteneği sayesinde ne tür iskelet çağırmak istediğimiz üzerinde çok daha fazla kontrol sahibi oluyoruz. Defansif mi, ofansif mi, golemimizin türü ne olsun vb. seçimleri buradan yapıyoruz. Hatta istersek iskeletlerimizi tamamen feda ederek yalnız takılan ama normalden daha güçlü bir Necromancer bile oynayabiliyormuşuz. Ziyadesiyle leziz yani.

Diablo IV'ün açık dünyasının Sanctuary'nin hatrı sayılır bir kısmını içereceğini ve bugüne kadar bir Diablo DVO'suna en yakın şey olacağını biliyorduk zaten. Dünyanın 5 farklı bölgesini içerecek olan haritanın dört bir yanına dağıtılmış 150 civarında zindan olacağı açıklandı. Bu zindanlar, oyunun hikâyesini bitirdiğimizde "Nightmare" adında daha da çetrefilli versiyonlarıyla bizi Endgame'e taşıyacak. Üstelik ekipman bulma ve yağma sistemi de "Kertenkele kestim, bana çift elli zebellah kılıç attı" saçmalığından bir parça sıyrılıp bu zindanlar üzerinde dönmeye başlayacak. Mesela spesifik olarak daha iyi bir miğfere ihtiyaç duyuyorsanız nerelerden daha yüksek ihtimalle miğfer düşeceğini görüp direkt ihtiyaçlarınızı hedefleyebileceksiniz. Bir de düşen Legendary'lerin üzerindeki rasgele belli olacak efektleri alıp Rare eşyalara bile koyabileceğinizi falan düşünürseniz Diablo IV'ün ekipman düzmece işinin bir Diablo II kıvamında olacağını söylemek mümkün herhalde şimdiden.

Açık dünyayla ilgili daha önceden de söyledikleri ama sunumda ayrı bir parantez açtıkları bir diğer şeyse yaşayan ve gelişen dünya. Cehennem'in güçlerinin ya da çeşitli itin kopuğun eline geçmiş Stronghold'ları bağımsızlıklarına ulaştırdığımızda bunun etkilerini civarda ciddi anlamda göreceğiz. Bazen oraya yeni bir kasaba ya da yerleşke kuruluyor olacak, bazense yeni zindanlar, bölgeler açılıyor olacak.

Son olarak da Endgame sistemleri olan Tree of Whispers (bir nevi Bounty sistemi) ve Paragon Board'a ucundan tekrar değindiler. Sürekli değişen Bounty'ler bizi Sanctuary'nin dört bir yanına yollayıp ihtiyacımız olacak materyal ve Legendary'lerle ödüllendirirken Paragon Board ise 50. seviyeden itibaren karakterimizi geliştirmemizde, şekillendirmemizde büyük rol oynayacakmış.

Önümüzdeki birkaç ay içerisinde tahminen betası başlayacak olan Diablo IV şu an gerçekten de fazlasıyla güzel geliyor kulağa. Ama olur da "Kendim denemeden ikna olmam!" diyorsanız başlayacak betaya kaydınızı https://diablo4.com adresinden yaptırabilirsiniz. **Can**





WO LONG FALLEN DYNASTY

2022 BAŞLARI

YAPIMCI: Team Ninja | **DAĞITICI:** KOEI Tecmo
TÜR: Souls-like

O da nesi, şu yanan malikane aynı Nioh'takilere benziyor… Aha Team Ninja logosu! Aaa adam Yokai'ye dönüştü! Kesin Nioh 3 geliyor! Müzik bile Nioh müziği, bu kız sesini nerede duysam tanırım! Oy oy şu yılanımsı şeytana bak, Nioh'tan mı fırladın çen?

Ha, o da nesi? *Wo Long: Fallen Dynasty* yazdı ekranda… Aaa, bu Nioh değilmiş ki. Nasıl ya?

Evet Nioh değilmiş ama Nioh'un yandan yemişiymiş diyebiliriz. İşin içinde yine iblisler, pardon, yokai'ler var. Üç İmparatorluk döneminde geçecekmiş oyun ve Geç Han Hanedanı'nın karanlık fantastik hikayesini anlatacakmış. Fragmanda da Zhang Jue'den Lü Bu'ya çok sayıda tarihi karakteri gördük zaten. Ben buna "Üç İmparatorluk Nioh'u" diyeceğim müsaadenizle. Çünkü Team Ninja bu dönemi *Dynasty Warriors* ve *Romance of the Three Kingdoms* ile de ziyaret etmişti ama bu sefer Nioh'tan bolca beslenen bir aksiyon rol yapma oyunu ile karşımıza çıkaracaklar. **Eser**

PERSONA 3P — 4G — 5R

2023 — 2023 — 21 EKİM 2022

YAPIMCI /DAĞITICI: Atlus | **TÜR:** J-RYO



Pekâlâ, sırasıyla gidelim:

P5 zaten yapılmış en iyi JRYO'lardan, en iyi oyunlardan bir tanesi. Taş gibi modern oyun, bitirip de hayranı olmayana denk gelmedim. Oyun pahalı olduğu için veya konsola erişiminiz olmadığı için girişmemiş olabilirsiniz. Artık eşek değilseniz oynarsınız. Royal, yani genişletilmiş versiyonu PC'ye, PS5'e ve Xbox'lara ve sürpriz sürpriz, Switch'e geliyor.

P4 de inanılmaz oyundur ve P5 kadar modern olmasa da oynanış, zindan tasarımı vs. olarak bence belli bir eşiğin üstündedir, hâlâ gideri vardır. Golden, yani genişletilmiş versiyonu Steam'e gelmişti ve davul zurnayla karşılanmıştı zaten. PS4, Xbox ve Switch'lere de buyuruyor. Ayrıca Chie best girl. *(FSteak! -Can)*

P3 biraz daha karışık. PSP'ye çıkan, biraz değiştirilmiş düzenlenmiş versiyonu Persona 3 Portable geliyor modern platformlara. Hikâye olarak inanılmazdır, ona kesinlikle laf yok ama bazı mekanikleri ve zindanları da fazla eskidir. Bana sorarsanız P3'ün bir yeniden yapıma ihtiyacı var, muhtemelen biraz fazla eski kaçacak çıktığında, emin değilim, deneyip görmek lazım. Ha ben tabii ölürüm onun için, ayıla bayıla ve tekrar ayıla ve tekrar bayıla oynayacağım. P3P de PC'ye, PS4'e, Xbox'lara ve Switch'e geliyor. **Ömer**



2023

STARFIELD

YAPIMCI: Bethesda Game Studios | **DAĞITICI:** Xbox Game Studios | **TÜR:** Aksiyon / RYO

Dürüst olmak gerekirse batı RYO'larıyla pek arası olan bir insan değilim. Fakat kabul etmem de lazım, Bethesda'nın 25 yıl sonra, sonunda yeni bir markayla karşımıza çıkıyor oluşu da heyecanlandırmıyor değil. Bunun en büyük sebebi de sanırım bu yeni markanın *Starfield* oluşu olsa gerek. Nedense batı RYO'ları söz konusu olduğunda Orta Çağ sosu görmekten bıktığımı hissediyorum, o yüzden de *Fallout, The Outer Worlds, Mass Effect* ve şimdi de *Starfield* biraz daha ilgimi çekiyor.

İlgimi çeken ve yıllardır oynadığım oyunlardan biri de *No Man's Sky*. Ve evet, tıpkı çoğunuz gibi ben de "Eneee, *No Man's Sky* ya bu" dedim izlerken. Fakat demoyu tekrar tekrar izledikçe de kostüm, lazerle madencilik ve birkaç yaratık tipi dışında apayrı oyunlar olduğunu da görmezden gelemedim. En basit ve aslında en büyük fark da *No Man's Sky*'ın sandbox/keşif oyunu ve *Starfield*'ın aksiyon RYO oyunu olması. Gerek karakter özelleştirmesi olsun gerek yetenek ağaçları olsun aralarında bayağı fark var.

Todd Howard sunumda da belirttiği üzere *Starfield* şu ana kadar Bethesda RYO'larının en esnek karakter özelleştirme seçeneklerine sahip oyun olacakmış. Karakterin suratı, genel olarak tipi için aşırı bir detay görmedik (ya da göstermediler) fakat bunun dışında bolca oynanışı etkileyen seçenekler de var gibi görünüyor. Karakterimizin başlangıç yeteneklerini etkileyen bir "geçmiş" tercihinin yanı sıra, artıları ve eksileri olan karakter özelliği (trait) seçme şansımız da olacak. Mesela Serpent's Embrace diye canımızı ve dayanıklılığımızı arttıran bir karakter özelliği var fakat düzenli olarak zıplamayı gerektiriyor ve başka "dini karakter özellikleri"yle de birleştirilemiyor. Bunun üstüne röportajların birinde Todd Howard'ın eski oyunlarda yapmaktan çekindikleri "hardcore RYO" oyunu özelliklerini *Starfield*'da daha fazla kullanmak istediklerini belirtmesi iyiye işaret gibi görünüyor. Bu karakter özelleştirmelerinin üstüne bir de gemi özelleştirmesinden karargâh kurmaya kadar oyunun "özelleştirme" kısmı beni tatmin eden şeylerle doluydu.

Starfield'ın en çok ses getiren duyurularından biri de oyunda 100'den fazla yıldız sistemi, yani 1000'e yakın gezegen olacağını söylemeleri olsa gerek. Negatif yorumları anlıyor olsam da ben birazcık daha pozitif yorumlara kayan taraftayım. Evet, bayağı lüzumsuz bir duyuru olduğuna ve sırf reklam olsun diye söylendiğine katılıyorum. Ama 1000 tane gezegen olacak olması demek değil ki 1000 gezegenin hepsi de dolu olacak. Herhangi çok gezegenli ve açık dünyaya sahip bir oyun bunu yapmamışken *Starfield*'dan bu beklentiye girmek tuhaf geliyor bana. Hatta dürüst olayım, bazılarının boş, hatta el değmemiş olmasını tercih edenlerdenim. Gezegene ilk gelen ve oraya kendi karargahımızı kurup belki de bir şekilde kolonileştirmek kulağa RYO gibiymiş geliyor benim için.

Ancak 1000 gezegeni bile kabul eden biri olarak oyunun teknik problemlerini göz ardı edemeyeceğim. Görsel olarak hiç de fena görünmüyor olsa da tam olarak "yeni nesil" hissettiren bir görsellikle karşılaştığımı söyleyemem. Bunun yanı sıra oyunun FPS değerleri bir hayli oynuyor gibi görünüyordu. İzlediğimiz çoğu tanıtım videosu 60fps'ken *Starfield*'ın 30fps olması da iyice şüphe uyandırdı bende. Oyunun da neden ertelendiğini bir nebze anlamış olduk en azından. Performans problemlerini bir yana koyarsak, NPC'lerin çatışmalarda aldığı hasarlara tepkileri de ufak da olsa dikkatimi dağıtan detaylardan oldu. Bazıları sanki duvara ateş etmişiz gibi dümdüz duruyorken bazılarının tepki veriyor olması gerçekten tuhaf. Ama silahlı çatışmalar ne kadar ham hissettiriyorsa, gemi çatışmaları da bir o kadar eğlenceli görünüyordu. Hakkını vermek lazım.

Starfield'ın hala tam olarak ne zaman çıkacağını da bilmiyoruz. Xbox ve Bethesda etkinliğinden birkaç hafta önce 11 Kasım 2022 tarihinden 2023'ün ilk yarısına ertelendiğini biliyoruz şimdilik ve bu problemlerin ne kadarı çözülür o vakte kadar pek emin değilim. Emin olduğum şeylerden biri *Starfield*'ın hâlâ önümüzdeki yılda çoğu insanın en çok beklediği oyunlardan biri olduğu. Bu beklentinin altından kalkabilmek ya da *Cyberpunk 2077* gibi altında ezilmek de tamamen Bethesda'nın elinde. **Sabri**

DAYS OF THE DEVS

Bağımsız severlerin günü, Day of the Devs'e hoş geldiniz. Double Fine ve iam8bit'in birlikte gerçekleştirdiği bu bağımsız oyunlar sergisi, bu sene onuncu yılını kutluyor. 15 oyunun içinden en ilginçlerini seçtim elbette ki! –Gülhis



SCHIM

TÜR: 3B Platform / Bulmaca



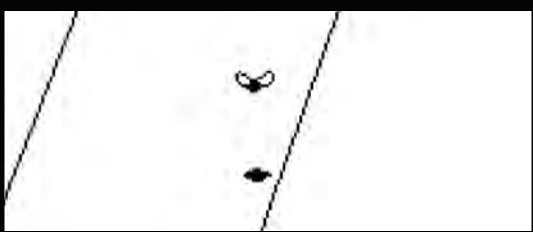
Hani çocukken sadece karelere basarak, çizgilere basmadan yürüme oyunu falan uydururduk… İşte o çocukluk takıntılarından esinlenen, gölgelerden hareket etme oyunu SCHiM. Siz nesnesini kaybetmiş bir gölgesiniz ve insanınızı bulmanız gerekiyor. Tabii bu yolda başka gölgelere de yardım ederek!

TIME FLIES

2023

TÜR: Sinek Simülasyonu?!

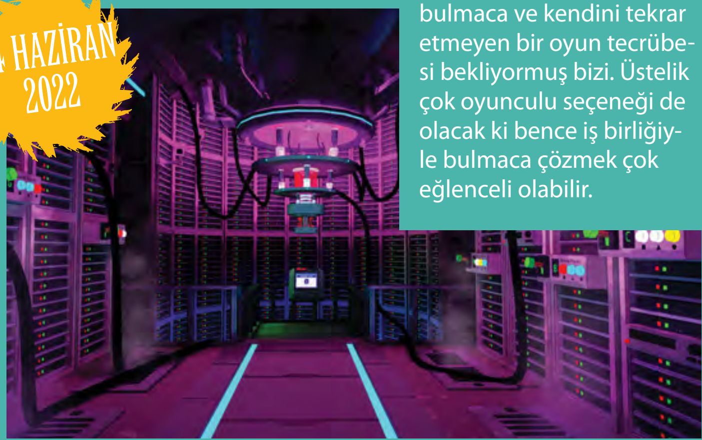
Şimdi sen bir sineksin gidiyorsun. Vallahi bütün oyunlar arasında en çok ilgimi çeken bu oldu, çünkü konsepti değişik. Dünyanın herhangi bir yerinde bir sinek olmayı seçebiliyorsunuz. Hangi ülkeyi seçerseniz, o ülkenin ortalama yaşam beklentisi kadar vaktiniz var. Ve bir de "Ölmeden önce yapılacaklar" listeniz…



ESCAPE ACADEMY

TÜR: Bulmaca / Odadan Kaçmaca

14 HAZİRAN 2022



Anaa! Renkli ve bol interaktifli odadan kaçış oyunu! Getir, getir çabuk! Gerçek hayatta kaçış odaları tasarlayan Coin Crew Games'den geliyor bu oyun, yani ekip ne yaptığını biliyor. Bolca bulmaca ve kendini tekrar etmeyen bir oyun tecrübesi bekliyormuş bizi. Üstelik çok oyunculu seçeneği de olacak ki bence iş birliğiyle bulmaca çözmek çok eğlenceli olabilir.

NAIAD

2022 SONLARI

TÜR: Macera / Bulmaca

Böyle, belirli bir kültürün izlerini taşıyan oyunları çok seviyorum. Göz ardı edilemez bir ruhu oluyor. Naiad'da İspanyol geliştirici HiWarp'ın elinden çıkma, tek kişilik bir oyun. Bir "su perisi" olarak sularda süzülüp, nehrinizi korumanız gerek. Paylaşılan görüntülere bakılırsa çok ferah bir oyun bizi bekliyor.





BIRTH

2022 SONLARI

TÜR: Bulmaca

Büyük bir şehirde yaşamanın yalnızlığıyla ilgili, azıcık tüyler ürpertici bir oyun Birth. Sağda solda dolaşıp, kendimize bir arkadaş yapabilmek için milletin evinden organlar ve parçalar arakılıyoruz. Yoo, yanlış yazmadım. Sonbahar sezonunda geliyor, atın sepete.



A LITTLE TO THE LEFT

2022

TÜR: Bulmaca

"DÜZENLEMEK İSTİYORUM ALLAAAAH!!" diyen birilerini mi duyuyorum? Vallahi eğri oturalım, doğru konuşalım ama ben biraz dağınık- Ne? Eğri durmam seni rahatsız mı ediyor? E dostum o zaman sen A Little to the Left'i at istek listene. Bulmacamsı dağınıklıkları düzenlediğimiz bu oyunda biraz işleri bozmaya çalışan bir kedi de var, haberiniz olsun.



HOW TO SAY GOODBYE

2022

TÜR: Bulmaca

Görsellik açısından fazlasıyla öne çıkan bir oyun How To Say Goodbye, fakat mekaniklerinin de hiç aşağı kalır yanı yok. Ruhlar dünyası ve gerçek dünya arasında geçip hayaletlerden ve büyücülerden kaçarken, bir yandan da kaybetmeyi kabullenmekle ilgili bir oyun.

Tabii bunlar sadece benim gözüme çarpanlar. Aynı zamanda robotların ele geçirdiği bir dünyada geçen Planet of Lana, katil ve manyak bir trenden kaçtığımız Choo-Choo Charles, hayvanlarla dolu bir kuyuya düştüğümüz Animal Well, taş devri Stardew Valley'i gibi duran Roots of Pacha, bir aile üyesini kaybetmekle ilgili Desta: The Memories Between, Japon esintili şeytandan kaçma oyunu Fox And Frog Travelers: The Demon Of Adashino Island, kayıp bir Super Famicom kartında bulacağınız Goodbye World ve şirin platform oyunu Little Nemo And The Guardians Of Slumberland da göz atmaya değer.

Üff ne cümle oldu ama ya…

BEAR AND BREAKFAST

28 TEMMUZ 2022

TÜR: İşletme Simülasyonu

Bir ayı olarak pansiyon işletmek ister miydiniz? Vallahi insan olarak işletmekten ne farkı vardır ben de bilemiyorum, hiç ayı olmadım. Ama bu işletme simülasyonunun bir hikâyesi olduğunu biliyorum ve siz misafirlerinizden daha yüksek skorlar aldıkça bu gizemli ve korkunç sır açığa- Daha öyle demeyeyim mi? Ha peki, ÇOK ŞİRİN BU OYUN; ALIN, AYI OLUN!



CAPCOM SHOWCASE



Neler gördük?

Capcom zaten diğer etkinliklerde de gösterdiği şeylerin üzerinden bir daha bir daha geçti. Üçüncü kez Street Fighter 6 gördük. Peki ne görmedik? Dragon's Dogma II. "Herhalde eşek değillerdir, artık gösterirler" diye gecenin köründe sunum izledik, "Ya şimdi değil ama birkaç gün sonra bir Dragon's Dogma 10. Yıl videosu yayınlayacağız bu arada :)" yaptılar. Ya sabır...

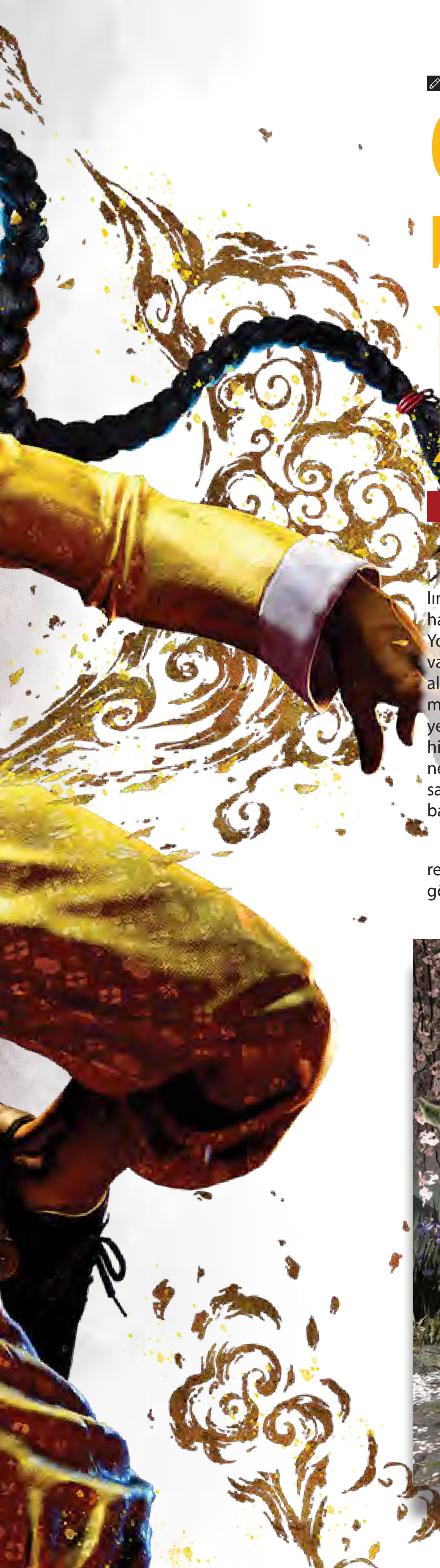
- Monster Hunter Rise: Sunbreak
- Street Fighter 6
- Capcom Fighter Collection
- Exoprimal
- Dragon's Dogma 10. Yıl Kutlaması
- Resident Evil Village: Winters' Expansion
- Resident Evil 4 Remake
- Resident Evil 7, Resident Evil 2, Resident Evil 3 Güncelleme

ONUR KAYA

STREET FIGHTER VI

2023

YAPIMCI / DAĞITICI: Capcom | **TÜR:** Dövüş



Arkadaşlar eğri oturalım doğru konuşalım, Summer Game Fest'in en büyük haberi Guile'ın top sakal bırakmasıydı. Yok efendim *Diablo IV*'te Necromancer varmış, *Starfield*'ın gezegenleri Steam'den aldım bir tane, eve geldim 1000 taneymiş, *The Last of Us* çok lazımmış gibi yeniden yapılıyormuş falan bunlar hep hikâye. Tarihin en ikonik tema müziğine sahip karakteri tarihin en ikonik top sakallarından birini bırakmış, siz nelerden bahsediyorsunuz?

Ha ama Ken'in hanımdan ayrılıp depresyon girişine ayılıp bayılamayacağıma göre oyunla alakalı ciddi ciddi memnun olduğum şey sadece bu herhalde henüz. Street Fighter III'ten Parry'nin, Street Fighter IV'ten de Focus Attack'ın farklı isimler ve kullanım koşullarıyla geri gelmiş olması harika olsa bile projeyi yöneten yine SFV'in ardındaki isim Takayuki Nakayama. Street Fighter V'in bir noktada "Bundan nasıl para kazanacağımızı bilemedik, reklam alıp karakterlere giydirdik" oyunu olduğunu ve onu da Nakayama'nın yönettiğini düşününce insan biraz endişeleniyor. Aslında oyun güzel de gözüküyor ve CAPCOM büyük de bir yükselişe geçti ama temkinli yaklaşmakta fayda var diye düşünüyorum ben.





MONSTER HUNTER RISE: SUNBREAK

30 HAZİRAN 2022

YAPIMCI / DAĞITICI: Capcom | **TÜR:** Aksiyon / RYO

Capcom'un yayınladığı son MH: Sunbreak demosunu oynarken oyunun doğru yönde adımlar attığını görüp mutlu oldum. Her Monster Hunter'da olduğu gibi ana oyunu epik boyutlarda geliştiren bir eklenti paketi olacak Sunbreak ve bu sefer korku janrından esinlenen üç yeni ana canavara ev sahipliği yapacak. Demoda kapışma şansına sahip olduğum (ve canıma ot tıkayan) vampir temalı Malzeno şimdiden hayranların büyük beğenisini kazandı ve eskilerden dönen Seregios, Astalos gibi isimler de şenliği daha da büyütecekler. Monster Hunter Frontier'dan misafir gelecek olan Espinas ise uyurken yaptığı sürpriz saldırılarla başımıza bela olacak gibi.

Eklenen iki yeni devasa harita (ki bunlardan birisi çok sevilen Island haritası) bize yeni olanaklar sunarken bazı görevlerde yanımıza alabileceğimiz NPC'ler de olacak. Yeni eklenen Switch Skill özelliğiyle de dövüş ortasında oynayış tarzımızı değiştirebileceğiz. Artık neredeyse bir dövüş oyununa dönen Monster Hunter Rise'ın biraz daha karmaşıklaşması oynadığım kadarıyla iyi olmuş çünkü ana oyun zaten fazlaca kolaydı ve yeni gelecek Master Rank zorluğuyla da ter bezlerimizin çalışma oranı ve yolacağımız saç sayısı artacak belli ki. Bence çalışır.

Dev ek paket siz bu yazıyı okurken çıkmış olacak ve ben de incelemesi için hunharca oynuyor olacağım. Herkese şimdiden iyi avlar! **Eren E.**



Capcom sunumu boyunca gözler hep Dragon's Dogma II'yi aradı, zira hem serinin onuncu yıl kutlamalarının yapılıyor olması hem de uzun süredir Capcom içinden sızan fısıltıların oyunun yapılıyor olduğuna işaret etmesi bu duyuruyu biraz kaçınılmaz yapıyordu. Ama yok, tuttular Capcom sunumu sırasında "Daha sonra bir Dragon's Dogma 10. Yıl videosu yayınlayacağız" dediler. Peki dedik, belki orada duyururlar o zaman…

…yani, teknik olarak duyurdular da zaten. Ama hakkında söyledikleri tek şey "RE Engine'le yapıyoruz, lütfen heyecanla bekleyin" oldu. Ne bir video ne de bir görsel yayınlandı hakkında, bir tek logosunu gördük. Bu da herhalde geliştirme aşamasının başlarında olduğu için çok bir şey göstermek istemediler hissiyatını uyandırıyor. Eh, en azından yapıldığını onaylamış olmaları da güzel, oynamak için biraz daha bekleriz madem. 10 yıl beklemişiz, birkaç yıl daha nedir ki? **Can**

YAPIMCI / DAĞITICI: Capcom | **TÜR:** Aksiyon / Rol Yapma Oyunu

28 EKİM 2022



RESIDENT EVIL VILLAGE: WINTERS' EXPANSION

YAPIMCI / DAĞITICI: Capcom | **TÜR:** Hayatta Kalma / Korku

Taa geçen yaz duyurulan *Resident Evil Village* eklentisi, kimsenin oynamak için beklemediği ama Village alan herkesin asla çıkmadığı için kendini dolandırılmış hissettiği çoklu oyuncu modu RE: Verse ile beraber gün yüzüne çıktı. Village ana senaryosunu üçüncü kişi kamerasından oynama imkânı, Mercenaries Mode'a oynanabilir karakter olarak Chris Redfield, Karl Heisenberg ve Lady Dimitrescu yanında bir takım yeni içerikler 28 Ekim tarihinde bizlerle buluşacak.

Lakin Winters' Expansion'ın en kıymetli tarafı Shadows of Rose isimli hikâye eklentisi olacak. Rose'un güçlerini kullanarak Megamycite'in zihnine(?) gireceği ve üçüncü kişi kamerasından oynanacak bu hikâyede, "zaman ve mekânın çarpık ve değişken olacağı" söyleniyor. Zaman ve mekânın çarpık olduğu, üçüncü kişi kamerasından oynanan korku oyunu deyince benim aklıma direkt *The Evil Within* geliyor tabii, umarım CAPCOM'un aklında serinin babası Mikami'ye hareket çekmek yoktur ya bakalım… Village'ın Ethan'ın hal tavrıyla beni kabız eden senaryosundan sonra çok da heyecan yapamadım şu an Shadows of Rose için. **Onur**

RESIDENT EVIL 4 REMAKE

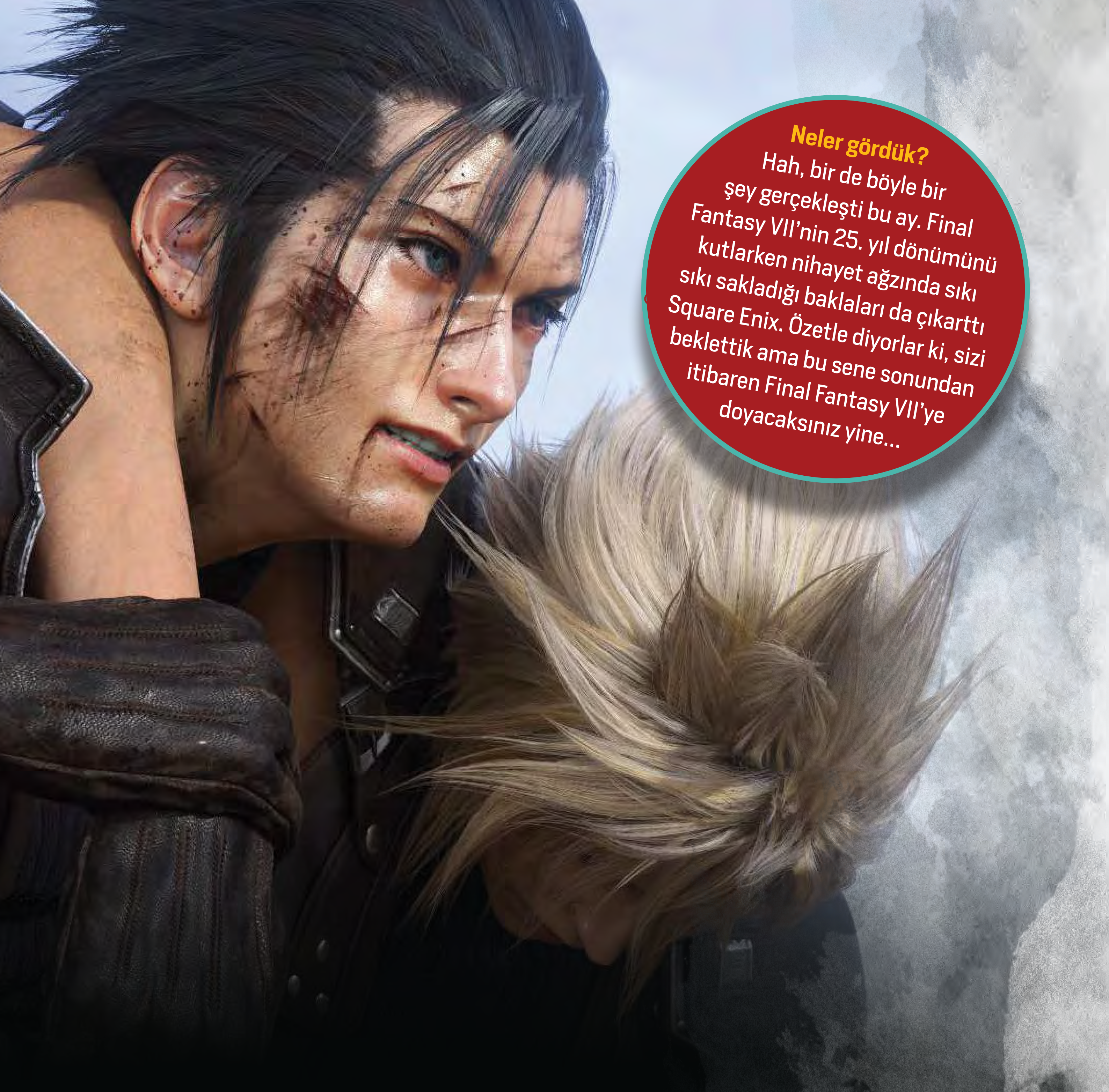
24 MART 2023

YAPIMCI / DAĞITICI: Capcom
TÜR: Korku / Aksiyon



Capcom'un en kötü saklanan sırlarından birisi de Resident Evil 4'ün Remake'iydi. Yani RE2 ve RE3'ün Remake versiyonlarının peynir ekmek gibi kapışıldığı düşünülürse bunda şaşıracak bir şey yok. Kısaca bazı sahneler görebildik sunum sırasında -ki RE4'ün asıl şaşırtıcı yanı oyunun korku-gerilimden biraz da aksiyona kayıyor olması ve bunu üzerinde emanet durmayacak şekilde yapıyor olmasıydı. RE4 Remake ise daha önce oynadığımız RE4'ten çok daha karanlık ve en azından korku olmasa bile gerilim kökenlerini kucaklayan şekilde dönecek gibi duruyor. Tabii eminim ki Leon yine ganadoların suratının ortasına döner tekmeyi atmaktan geri kalmayacaktır ama videoda gördüğümüz o daha karanlık atmosfer ve yalnızlık hissi bana biraz oyunun orijinal, ilk planlanan havasını da taşıyacağı yönünde umut verdi doğrusu.

Eh, çıkış tarihi de belli. Önümüzdeki sene bahar aylarında Amerikan başkanının kaçırılan kızının peşinden koşup duracağız belli ki… **Can**



Neler gördük?
Hah, bir de böyle bir şey gerçekleşti bu ay. Final Fantasy VII'nin 25. yıl dönümünü kutlarken nihayet ağzında sıkı sıkı sakladığı baklaları da çıkarttı Square Enix. Özetle diyorlar ki, sizi beklettik ama bu sene sonundan itibaren Final Fantasy VII'ye doyacaksınız yine...

FINAL FANTASY VII
25. YIL DÖNÜMÜ ETKİNLİĞİ

- Final Fantasy VII: The First Soldier – 3. Sezon
- Final Fantasy VII Remake Intergrade Steam çıkışı
- Crisis Core –Final Fantasy VII– Reunion
- Final Fantasy VII: Ever Crisis
- Final Fantasy VII: Rebirth

FINAL FANTASY VII REBIRTH



2023 KIŞI

YAPIMCI / DAĞITICI: Square Enix | **TÜR:** J-RYO

Canımın içi FF7 Remake'ten spoiler vermeyeyim ama şu kadarı artık spoiler sayılmaz herhalde: FF7 Remake bir remake değildi, bir devam oyunuydu. Oyun %95 orijinaline sadık olsa da aslında bu olayların bir şekilde tekrar yaşandığına ve bazı karakterlerin de bu durumun farkında olduğunda dair sürüyle işaret vardı. Ve ismi FF7 Remake 2 olmayan, FF7 Rebirth olan bu ikinci oyunda bambaşka şeyler bizi bekliyor.

Bambaşka derken, yine bir yüzde sallayacak olursam %100'ü bambaşka olmayacaktır elbette, en fazla %30-40'ı falan. Yine orijinal oyunda gittiğimiz yerlere gideceğiz, yine aynı karakterleri ekibimize katacağız diye düşünüyorum. Yayınlanan kısa fragman da buna işaret. Mesela Cloud ve Sephiroth'un yan yana bir yerlere gittiğini görüyoruz. Cloud'un "geçmişini" anlattığı bir sekans vardır, o muhtemelen oralar.

Fragman o kadar kısa ve çok enteresan yerlerde geçiyormuş gibi görünseler de dile getirilen replikler birbirinden o kadar kopuk ki çıkarım yapması zor. Ha ama başka türlü güzel haberler var.

Örneğin, bana kızabilirsiniz ama bence iyi haber, oyun PS4'ü es geçip direkt PS5'e çıkıyor (bir süre sonra PC de dâhil diğer platformlara uğrayacaktır). PS5 iyi haber çünkü FF7 Remake'in koridorumsu dar mekânları olay tek bir şehrin içinde geçtiği için çok can sıkmıyordu ama şu an mekânlarımız çok daha geniş olmak zorunda ve hem geniş ortamlar hem de bu seviye görsellik bir arada eski konsollarda çok zordu. Geliştiricilerin kendini sınırlamasının gerekmeyecek olması olumlu.

Bu arada oyunun bildiğimiz anlamda açık dünya olmayacağını tahmin ediyorum, bir nevi *Dragon Age: Inquisition* gibi parça parça büyük mekânlardan oluşmasını bekliyorum. Ama dediğim gibi, dar koridorlardan kurtulmak güzel, ki fragmandaki çok kısa süren oynanış sekansında mini haritanın kalkıp Skyrim vs. tadındaki tepe radarının geldiğini gördük, mekânlar çok genişlemeyecek olsaydı böyle bir tasarım değişikliğine gidilmezdi.

Bir diğer önemli detay: Serinin toplam 3 oyundan oluşacağı kesinleşti. Orijinal oyunda bir kırılma anı vardır, o olay olur ve dünyayı dev canavarlar falan basar. Rebirth muhtemelen o kırılma anına kadar sürer, üçüncü parçada da bol bol canavar avlarız. Hoş o kırılma anından sonra aşırı uzamaz orijinal oyunun hikâyesi ama bu üçlemeye başlarlarken orijinal oyunun hikâyesinin ötesine geçmek istediklerinden bahsetmişlerdi, olayı tamamen yeni yerlere de taşıyabilir yani üçüncü iterasyon. *(Advent Children'ı falan da kapsayabilirler aslında üçüncü oyunda düşününce -Can)*

Onun dışında teoriler gırla tabii. Nasıl Remake kavramı iki anlamda kullanıldıysa Rebirth kavramının da iki anlamda kullanılmış olabileceği, örneğin logodaki kırmızı renkten ve ışık efektinden mütevellit Genesis'in bu oyundaki asıl düşmanımız olarak tekrar karşımıza çıkabileceği ortaya atılanlardan bir tanesi. Bu ihtimal eskiden düşük geliyordu bana ama fragmanda benim gibi bir FF8 fanını gülümseten beyaz bir tüy dolaşıyordu ortalıkta. Beyaz tüyleri Angeal'la ilişkilendirmek mümkün. Belki o da yeniden doğar veya bir şekilde bizim gençlere moral falan desteğinde bulunur, bilmiyorum ama Angeal olursa Genesis de vardır.

Bir de Zack var tabii... Nasıl oldu, nereden oldu, kim nasıl şeyaptı bilmiyorum ama bu oyunda Zack var. Sadece flashback'lerde de değil. Tüm FF7 sevenlerin bayıldığı bir karakterdir ama onu oyuna sokmak için hikâyeyi çok cıvıtmazlar umuyorum.

Hoş böyle diyorum ama FF7 Remake'in ne kadar mükemmel ötesi olduğunu düşününce... Ben bu oyunun yapımcılarına güveniyorum ya! 1 buçuk yıl nasıl geçecek hiçbir fikrim yok. Artık arada FF16 gibi ufak tefek oyunlarla avutacağız kendimizi... **Ömer**



CRISIS CORE
FINAL FANTASY VII REUNION



YAPIMCI / DAĞITICI: Square Enix | **TÜR:** J-RYO

Aaaa ne kadar da şaşırtıcı... desem kimse inanmaz herhalde. *FF7 Remake* bu kadar pozitif karşılanınca olayların geçmişini anlatan, sadece PSP'ye çıkan ve zamanında bayağı da sevilen *Crisis Core*'un da modern platformlara bir şekilde gelmesi kaçınılmazdı.

FF7 gibi komple bir yeniden yapım beklemeyin, bu bir remaster, yani elden geçmiş bir Crisis Core. Grafikler *FF7 Remake*'in yanına yaklaşamasa da gayet güzel duruyor, bayağı emek harcandığı belli. Onun dışında bütün diyaloglar seslendirmeye sahip değildi eskiden, bunda her şey seslendiriliyor. Japon kadro büyük oranda aynı olsa da (Eren zaten Gackt'ın döndüğünü duyunca GOTY ilan etti oyunu), İngilizce kadro komple değişiyor. Zack'in yeni sesine alışamayanlar var ama, mih, iyidir ya.

Anlatması biraz zor bir oynanış sistemi vardır *Crisis Core*'un, kenarda slot makinesi çalışır, siz savaşırken sizi buff'lar falan, o sistem de çok az elden geçirilip büyük oranda aynı bırakılıyormuş. Gideri var, çok kalas bir sistem sayılmazdı.

Çok bekletmeden birkaç ay sonra komple bütün modern platformlara geliyor sağ olsun. Eğlenceli oyundur, Zack neşeli karakterdir, emimim oyun da çok mutlu bitiyor, herkes her istediğine kavuşuyordur (arka planda Why çalmaya başlar). **Ömer**





2023 SONLARI

FINAL FANTASY VII: EVER CRISIS

YAPIMCI: Applibot | **DAĞITICI:** Square Enix | **TÜR:** Mobil J-RYO



Bir mobil oy- Durun ya kaçmayın! Telefon ve oyun kavramlarını bir arada sevmeyenler sendikasındanım ben de. Ve galiba ilk kez bir mobil oyunu heyecanla bekliyorum.

Çok uzatmaya gerek yok, çok yazdık daha önce. Ever Crisis orijinal FF7'nin görselliğine (güzelleştirilmiş haline tabii) ve sıra tabanlı savaşlarına sahip bir yeniden yapım. *FF7 Remake* dururken buna ne gerek var şimdi tepkisi vermiştim ilk başta ama o kadar tatlı duruyor ki tepkimi geri çekiyorum sayın hâkim. Ama sadece FF7'nin yeniden yapımı da değil, bütün eski FF7 materyallerini kapsayacak. Alakasız platformlardaki oyunlardır, filmlerdir falan derken bütün eski FF7 şeylerini elden geçirmek bugün imkânsıza yakın. Hepsini bir arada tek formatta süpürebilme imkânı bence harika bir şey.

Bu arada evet, bildiğiniz hikâye odaklı, tek kişilik bir oyundan bahsediyorum. Ücretsiz de. Komple bir anda çıkmayacak her şeyi; her ay yeni bir hikâye bölümü yayınlanacak ve hepsi ücretsiz olacak. Square de parayı kıyafetlerden ve silahlardan kazanacak (yalnız yeni fragmandaki kıyafetler de çok acayip nefisti şimdi, hakkını yemeyeyim). Oyunu bitirmek için illa paralı silah gerekmesi gibi über saçma bir şey olmazsa (o kadarı da olmaz) gayet insancıl ve insaflı bir F2P sistemi var yani.

Bir hoş detay daha: Savaşlarda hikâyeden bağımsız karakterler kullanabileceğiz. Herhalde lootbox'lardan çıkması gerekir ama FF7'nin başındaki Mako reaktörü baskınına yanımızda Tifa, Sephiroth ve Genesis'le falan gitmek mümkün olacak gibi duruyor. Muah (parmakları birbirine yapıştırıp öpmeli İtalyan hareketinden yaptım, Tifa deyince İtalya'yı anmamazlık etmeyelim). **Ömer**

BU AY NE OLDU?

Saate bakıp da orada Temmuz yazdığını görmesem beni yaz aylarının geldiğine inandıramazsınız. Kaç gündür sağanak yağmur, sel, rüzgâr, fırtına derken acaba yanlışlıkla zamanda sıçrama yaptık da farklı bir aya mı düştük diye düşünmeden edemedim. Tabii böyle düşünmemde zamanda yolculuk temalı Old Skies demosuyla çok vakit geçirmem de etkili olmuş olabilir. 2022'deyiz değil mi, yanlış bilmiyorum yani? ■ ESER

HAZİRAN 2



Tüm zamanların en tanınmış sporcularından biri olan, bir Amerikan Futbolu efsanesi John Madden geçen sene aralık ayında 85 yaşında vefat etmişti. Electronic Arts bu büyük sporcuya jest yapacağını ve 20 yıl aradan sonra yeni NFL oyununu kapağını John Madden'ın süsleyeceğini duyurdu. Hem de üç farklı kapak tasarımıyla. Oyun dünyasında böyle jestler görmek güzel.

HAZİRAN 2



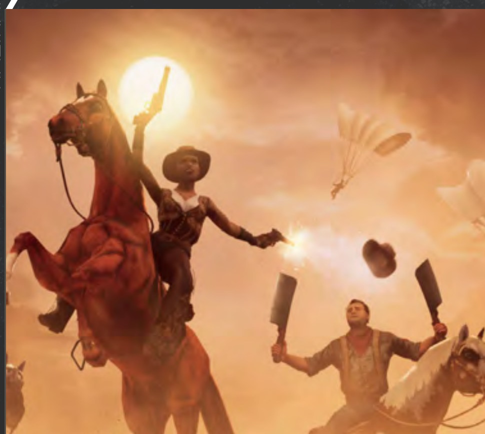
BioWare nihayet yeni Dragon Age hakkında daha fazla bilgi vermeye başladı ve oyunun isminin Dreadwolf olduğunu öğrenmiş olduk. Dread Wolf, yani Solas. Dragon Age: Inquisition'ın baş kahramanlarından… Gerisini şimdi söylemeyeyim de spoiler olmasın. Bu sefer sıradan birini canlandıracağımız oyun hakkında yıl içinde daha detaylı bilgiler de alacağız.

HAZİRAN 3

Elalemin ağzı torba değil ki büzesin. Street Fighter 6'nın duyurulmasının hemen ardından sızıntı camiası iş başına geldi ve oyunda yer alacak 22 karakter birden fısıltı gazetesince paylaşıldı. Street Fighter II'nin orijinal World Warriors kadrosuna ek olarak 7 tane de yepisyeni dövüşçü yer alacakmış Street Fighter 6'da.



HAZİRAN 7



Beklenen oldu ve ilk NFT oyunu Epic Games aracılığıyla oyunculara sunuldu. Gala Games'in geliştirmiş olduğu vahşi batıda geçen battle royale oyunu Grit içerisinde birçok farklı NFT öğesi barındırıyor. Steam platformunda blokzincir ve NFT oyunlarına yer vermeyeceğini açıklayınca Epic pastadan pay kapmak için "Buyurun, gelin" demişti. Yavaş yavaş ekmeğini yemeye başlayacaklar bakalım.

HAZİRAN 8



"Bir oyun beklenenden düşük fiyatla ön siparişe açıldıysa kaçırmayacaksın" diye yazılı olmayan bir kural vardır, The Callisto Protocol de bu kuralın ne kadar doğru olduğunu bize bir kez daha hatırlattı. Sabah saatlerinde normal ve Deluxe versiyonları 92 / 119 TL'den satışa açılan oyun kapanın elinde kaldı. Birkaç saat içinde hatayı fark eden yayıncı oyunun fiyatını 499 / 669 TL olarak güncelledi. Artık o fiyattan kimse almaz oyunu.

Dahası için: www.oyungezer.com.tr

HAZİRAN 9

Aranızda E3'ü özleyen var mı bilmiyorum. Açıkçası ben hiç özlemedim, zaten çoktan miadını doldurduğunu düşünüyordum ve son iki yıldır da düzenlenmiyor olmasının eksikliğini hiç de hissetmedim. Summer Game Fest gibi daha kısa ve hedef odaklı etkinlikleri beğenenlerdenim ben. Yine de hani özleyeni vardır diye ESA E3'ün 2023 yılında hem dijital hem fiziksel olarak düzenleneceğini duyurdu. E3 aşeriyorsanız biraz daha sabretmeniz lazım.



HAZİRAN 20



Bungie'nin Destiny 2 için hile yazılımı üreten Elite Boss Tech'a açtığı dava uzlaşmayla sonlandı. Elite Boss Tech, 6765 kere indirilen yazılımın her bir indirilmesi için 2000 dolar zarar tazminatı ödemeyi kabul etti ve ödeyecekleri toplam miktar da 13,5 milyon dolar. Elite Boss Tech bir daha Bungie oyunları için hile geliştirmeye tövbe etti anlayacağınız.

HAZİRAN 23

Gamescom 2022'ye katılmayacağını açıklayan firmaların sayısı bir bir artıyor. Nintendo, Activision Blizzard ve Take-Two Interactive'in ardından Sony Interactive Entertainment da açıklama yaparak Gamescom'u pas geçeceklerini duyurdu. Katılacaklarını açıklayanlar ise şimdilik sadece Bandai Namco, THQ Nordic, Koch Media ve Ubisoft.

HAZİRAN 26



26 Haziran Oyungezer için artık çok önemli bir tarih çünkü artık biz de Metacritic'teyiz! Yani o çok ünlü puan çorbasında artık bizim de tuzumuz olacak. Open Critic'te güvenilirliği gösteren Top Critic payesine sahip, The Game Awards jürisinde Türkiye'yi temsil eden tek mecra olan Oyungezer olarak bir hedefimize daha ulaşmanın gururunu yaşıyoruz. Tabii bunda bizi el üstünde tutan siz değerli okurlarımızın katkısını da unutmamak lazım, bir kez de buradan teşekkür edelim.

HAZİRAN 16



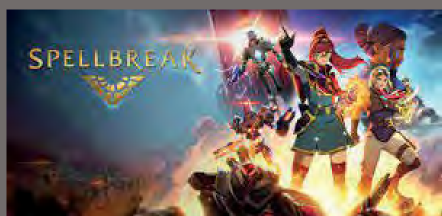
Amazon, Prime Day'de Prime abonelerine Mass Effect Legendary Edition, Need for Speed Heat, GRID Legends gibi büyük oyunlar vereceğini açıkladı. Siz de aman 12 – 13 Temmuz tarihleri arasında Prime Gaming sayfasını ziyaret etmeyi ve onlarca oyuna ek olarak bu bombaları da kapmayı unutmayın.

HAZİRAN 22



Bir hacker, CS: GO aleminin en kapsamlı koleksiyon hesabını hackleyerek 2 milyon dolardan fazla değere sahip bu hesabı ele geçirdi. Tanesi 56 bin dolardan satılan AWP Souvenir Dragon Lore kozmetiğinden bile 7 tane içeren bu hesaptaki eşyaların çoğu satıldı veya el değiştirdi. Hesabın sahibi muhtemelen bu işlerden elini eteğini çeker bundan sonra.

HAZİRAN 29



Büyücülü battle royale oyunu olarak tanıdığımız Spellbreak'in 2023 yılında ekranlara veda edeceği açıklandı. Oyunun geliştiricisi Proletariat ise boşta kalmayacak, çünkü Blizzard kendilerini satın almak istediğini resmen açıkladı. Blizzard, Proletariat'ı World of Warcraft geliştirme ekibine katmayı planlıyor.

177

İNCELEME

İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMSI
Achilles: Legends Untold (Erken Erişim)	-	-
Destiny 2: Season of the Haunted (UPDT)	-	-
Diablo Immortal	7	69
Eiyuden Chronicle: Rising	8	71
Eternal Threads	7.5	73
Floppy Knights	7.5	83
King Arthur: Knight's Tale	6.5	76
Rogue Legacy 2	9	88
Sniper Elite 5	8	80
Songs of Conquest (Erken Erişim)	-	-
Source of Madness	6.5	-
The Stanley Parable: Ultra Deluxe	8	90
Trek to Yomi	6.5	71
Warhammer 40,000: Chaos Gate - Daemonhunters	8.5	81



İNCELEMELERDE BU AY

	SAYFA
Crowns and Pawns: Kingdom of Deceit	50
Fire Emblem Warriors: Three Hopes	56
Fobia - St. Dinfna Hotel	52
Freud's Bones -the game	54
Havsala: Into the Soul Palace	64
Mario Strikers: Battle League Football	74
MX vs ATV Legends	62
Mythforce (Erken Erişim)	65
Neon White	82
Out There: Oceans of Time	68
Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge	72
V Rising (Erken Erişim)	78
Wonder Boy Collection	76





OGZ TAKIMI



MERT GÖKHAN

Çocukluğumdan beri en büyük hayalim Oyungezer bünyesinde çalışabilmekti. 2017'de dergiyle yollarımız kesiştiğinde ben de bu kadar uzun soluklu bir maceranın başlayacağını tahmin edememiştim. Fakat işte buradayım :) İlk incelememin olduğu dergiyi çerçeveletip duvarıma asmıştım. Bunun da dövmesini sırtıma yaptırırım diye düşünüyorum.

SAYILARLA

1.271

Microsoft Flight Simulator'daki uçuş saatim. Herkes bunu bir zaaf olarak görse de başarımdan oldukça mutluyum. Sanal da olsa dünyanın görmediğim yeri kalmamış olabilir.

6

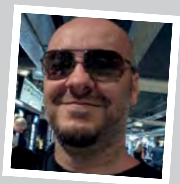
Diablo 3 ile birlikte ölmek durumunda kalan fare sayısı. Kendilerini atmış olsam da kutuları odamda yer işgal etmeye devam ediyor.

2.573

Henüz geçtiğimiz günlerde tamamlama fırsatı bulduğum Lego Defender'ın parça sayısı. Yalnız nasıl tatlı oldu bir görseniz… Tabii boş fare kutularından kendisine yer bulamıyoruz.

ÜÇ ÖNERİ

- **Wingspan:** Hala Wingspan oynamadıysanız çok şey kaybediyorsunuz. Kutulu versiyonları maalesef ülkede 1.000 lira gibi can yakan fiyatlardan satışta. Fakat PC versiyonu hem çok daha uygun hem de doğru partner ile çok keyifli dakikalar yaşatabiliyor.
- **UBOAT:** Eğer siz de sıkı bir simülasyon tutkunuysanız, İkinci Dünya Savaşı atmosferini iliklerinize kadar yaşatacak bu simülasyonu kaçırmamanız gerek. Adından da anlaşılacağı üzere bir UBOAT'u ve mürettebatını kontrol ederek Pasifik'te dehşet saçıyorsunuz.
- **LOTR:** Adventure Card Game: Slay the Spire'ı yüzüncü kez bitirdikten sonra şans eseri karşılaştığım LOTR Adventure Card Game aslında aynı adı taşıyan kart oyununun PC versiyonu. Hikâyeli görevleri ve deste yapmayı seven kart tutkunları için sevilebilecek bir oyun.



ESER GÜVEN

Onu mu oynayayım, bunu mu oynayayım derken hiçbirini oynayamama gibi bir lanet var üzerimde. Mesela bu ara canım inanılmaz derecede eski oyunlardan oynamak istiyor, tekrar bir Simon the Sorcerer bitireyim, Eye of the Beholder'da elime kareli defteri alıp harita çize çize oynayayım, Return to Monkey Island öncesi en azından ilk iki oyunu elden geçireyim. Ama bir yandan da oynamak istediğim ve merak ettiğim birçok yeni oyun da var. Sonuçta ne onları ne bunları oynayamadan ekran başında dakikalarca karar verme aşamasında kalıyorum. Biri beni bu döngüden kurtarsın! Zaten anca geceleri oyun oynayabiliyorum, bari o zamanı verimli geçirebileyim.

SAYILARLA

3

Küçük adamım Can'ın diş sayısı. Saymayı en çok sevdiğim şeyler sıralamasında bir numaraya yerleşti valla, her sabah başka beyazlık var mı diye bakıyoruz :)

56,25

Steam yaz indirimlerinde satın aldığım 5 oyunun toplam parasal değeri. Ucuz oyunlarımla mutluyum ben, elleşmeyin.

46

Sahip olduğum Clive Barker kitaplarının sayısı. 10'u Türkçe, 24 tanesi ciltli, neredeyse hepsi birinci baskı. Büyük hayranım diyorum da inanmıyorsunuz.

ÜÇ ÖNERİ

- **Eye of the Beholder:** Resmen aşeriyorum, yok valla kafaya koydum, en kısa zamanda başlarım ben buna. Elle harita çizmenin, o giriş müziğinin, karakter portrelerinin benliğimdeki yeri çok başka.
- **Shivah:** Dave Gilbert'ın (Blackwell serisi vs) ilk adventure oyunu olan Shivah kısa, çok ucuz ve insanı AGS kullanmayı öğrenip adventure yapmak için gaza getiren bir oyun.
- **Patapon:** Ne zaman canım çok sıkılsa PSP'yi açıp kendimi Patapon'ların ritmine bırakıyorum, yıllardır da sıkılmadım. Pata-pata-pata-pon!





Sanki Covid'in ilk günleri, sokağa çıkana ceza yazıyorlar.



CROWNS AND PAWNS: KINGDOM OF DECEIT

Bana Broken Sword'u ne kadar özlediğimi hatırlattığın için teşekkür ederim!

ESER GÜVEN

Sizi Milda Kovas ile tanıştırayım. Annesiyle arası limoni, babasının nerede olduğunu bilmeyen genç bir kız. O bir fotoğrafçı… Yok, pardon, psikolog yardımcısı. Yoksa bilgisayar programcısı mıydı? Aslında Milda hangisini isterseniz o, hemen açıklayayım.

Crowns and Pawns bu tür bir oyunda gördüğüm en yaratıcı başlangıçlardan birine sahip. Bir online oyun için avatar oluşturarak başlıyorsunuz; saçı, favori rengi, dövmesinin yeri ve şekli, bir de sevdiği sembol.

Milda bu yeni oyuna giriş yapmaya hazırlanırken ressam arkadaşı Dana'dan telefon geliyor, Dana'nın resimlerini satın almak isteyen bir galeri sahibiyle buluşmanız lazım. Dana ile konuşurken gayet casual bir muhabbet içinde "…ve doğru renkleri seçmek için benim fotoğrafçılık uzmanlığıma mı ihtiyacın var?", "..ve sen de beni, bir programcıyı, senin için resim seçmem için mi çağırıyorsunuz?", "bir psikolog yardımcısı olarak 'karar vermekten kaçınıyormuşsun' gibime geldi" cümleleriyle mesleğinizi seçmiş oluyorsunuz. Konuşmanın sonrasında dövme yaptırdığınızı söyleyebiliyorsunuz mesela, nerenize yaptırdığınızı, ne yaptırdığınızı…

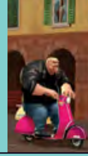
Sonra bir de bakıyorsunuz ki Milda kanlı canlı karşınızda; üstelik seçtiğiniz o renkte pijama giyiyor, saçı avatarı için seçtiğiniz gibi, dövmesi de tam tarif ettiğiniz yerde. Daha ilk andan ısınıyorsunuz Milda'ya çünkü o tam da hayalinizdeki gibi biri.

Bu meslek seçimi oyunu minik bir şekilde etkiliyor, oraya daha sonra geleceğiz. Oyunun bu ilk kısmında dolabınız, sonrasındaysa bavulunuz sayesinde kıyafetlerinizi, saçınızı, takılarınızı vs değiştirebiliyorsunuz. Bu da bence son derece hoş bir detay, her gün aynı şeyi giydiğimiz oyunlardan değil *Crowns and Pawns*.

Litvanya tarihinde neler olmuş neler

Milda'ya gelen bir mektup dedesi Rokas Kovas'ın öldüğünü ve Milda'ya Litvanya'da bir ev bıraktığını söylüyor. Evi alabilmek için üç hafta içinde orada olmamız lazım. Dana'ya galericiyle olan buluşmasında yardımcı olduktan sonra uçağa atlıyor ve kendimizi Litvanya'da, dedemizden kalan evin önünde buluyoruz. Sonrasındaysa *Broken Sword* benzeri işin içine gizemlerin, inanışların, tapınakların karıştığı heyecanlı ve ilgi çekici bir macera yaşıyoruz.

Crowns and Pawns daha ilk anından itibaren *Broken Sword*'dan esinlendiğini göstermekten çekinmiyor. Kullanılan renk paletinden tutun da oyunun geçtiği çeşitli ortamlara kadar çoğu sahne geliştirici





« Şikago'daki Cloud Gate önünde geçen bu ilk kısım güzel bir öğreti olmuş

ekibin seriye hayranlığını gösteriyor. Hele ki sonlara doğru karşımıza çıkan keçi bulmacası doğrudan *Broken Sword* tarihinin en kötü şöhretli bulmacalarından birine atıf. Bunun dışında eski LucasArts oyunlarında da gördüğümüz tarzda bir labirent kısmı, *Siberia* gibi türün önemli örneklerine yapılan hoş göndermeler de var.

Gözüm gönlüm açıldı, artık daha mutlu bir insanım

Ben oyunun görsel tarzını gerçekten de çok başarılı buldum. Karakter ve mekân tasarımları çok güzel, renk ve ışık kullanımı çok iyi. Ama diğer yandan oyunun en başarısız olduğu nokta da bununla ilgili, o güzelim mekanlar, güzelim şehirler o kadar boş ki. Bir üniversiteye gidiyorsunuz, etrafta tek bir öğrenci yok. Bir ara sokaktasınız, etrafta tek bir kişi yok. Balkona çıkıp şehrin göbeğinde işlek olan caddeye bakıyorsunuz, in cin top oynuyor. Oyunun hikâyesi için gerekli olan kişiler dışında hiç kimse yok oyunda ve bu da mekanların gerçekçiliğine büyük darbe vuran bir eksi. Açıkçası bu boşluk beni çok rahatsız etti, hayat dolu olması gereken bu cıvıl cıvıl mekanların bu kadar ruhsuz ve cansız olması büyük bir eksiklik.

Oyunun bulmacaları gayet iyi, hatta bazıları ciddi biçimde zorlayıcı ama keyifli. Oyunun henüz başında bulduğumuz bir notun oyunun sonundaki bulmacaları çözmemize yaraması gibi detaylar çok hoşuma gitti. Envanter bulmacaları ile eldeki belgelerden faydalanarak çözdüğümüz bulmacalar gayet dengeli olmuş. Oyunun hemen başlarında, kütüphanede karşılaştığımız bir bulmaca başta seçtiğimiz mesleğe göre farklılık gösteriyor. Fotoğrafçıysak farklı, programcıysak farklı çözüyoruz bulmacayı. Ama bu değişken bulmacaların sayısı sadece ve sadece bir ve bence bu kocaman bir fırsatın kaçmasına neden olmuş. Keşke o seçimden etkilenen birkaç bulmaca daha olsaydı.

Üstelik oyunda bu meslek seçimine dair üç de başarım bulunuyor. Bu durum benim gibi başarım seven, oyunları %100'lemekten hoşlananlar için tam bir eziyet, çünkü dediğim gibi bu meslek seçimi tek bulmaca hariç oyundaki hiçbir şeyi değiştirmiyor. Üstelik o bulmaca da oyunun ta en başında. Yani bu üç başarımı da almak için tamamen lineer olan bir oyunu, seçimlerin hiçbir şeyi değiştirmediği bir oyunu baştan sona üç kez bitirmek lazım. Neden? İnsanları bir oyunu tekrarlamaya özendirmenin yolu bu değil.

SLM CNM NSLSN?

Karakterlerin seslendirmelerine, oyundaki telefonla mesajlaşma sisteminin doğallığına bayıldım. Farklı cevaplar seçmemiz hikâyeyi dallandırmıyor belki ama Milda için kafamızda kurduğumuz kişiliği bu sayede yansıtabiliyoruz. Yani ben eğer aksi bir karakteri oynuyorsam her mesaja gülücükler saçarak cevap vermek zorunda değilim, Milda da bu bakımdan rahat davranıyor. Bu da bence oyunun ana karakterini daha bir sevilesi kılmış. Ama oyunun en sonunda bile "seçim olmayan seçim" sahnesinin olması da oyuncunun elinden karar verme mekanizmasını alan bir eksiklik olmuş, bunun hoşuma gittiğini söyleyemem. Yani büyük bir karar verdiğimizi sanıyor ama aslında vermiyoruz. Bir de oyunun son kısmı biraz aceleye gelmiş gibi, hikâye biraz fazla hızlı toparlandı.

Ben *Crowns and Pawns*'ı çok sevdim. Birkaç eksi yanı dışında gayet doyurucu ve adventure sevenlerin mutlaka bir şans vermesi gereken bir oyun. Tag of Joy'un eleştirileri dikkate alıp daha da güzel bir adventure oyunuyla karşımıza çıkmasını da gerçekten çok isterim. Bir de şey, *Broken Sword*'u cidden çok özlemişim, onu fark ettim.

TÜR: Point and click macera | **YAPIM:** Tag of Joy
DAĞITIM: Thunderful Publishing | **DİJİTAL İNDİRME:** Steam (32 TL)

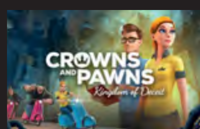
+

- Broken Sword'u anımsatan merak uyandırıcı bir hikâyesi var
- Litvanya tarihine dair detayları öğrenmek keyifli
- Gerek arkaplan çizimleri gerek karakter tasarımları çok iyi
- Zorlama bulmacalardan uzak durulmuş, zorluk dengesi başarılı
- Milda'nın görünüşünü değiştirebilmek güzel bir görsel çeşitlilik yaratıyor

−

- Meslek seçiminin oyuna etkisi çok düşük, kaçan bir fırsat olmuş
- Oyun dünyası maalesef çok boş, ıssızlık hissi yakanızı bırakmıyor
- Sonu biraz aceleye gelmiş, hikâye çok hızlı sonlanıyor

8



Son Karar

Sonu biraz aceleye getirilmiş gibi dursa da Milda ile geçirdiğim 9 saatlik maceradan çok memnun kaldım. Modern bir görünüşle klasik point-and-click macera hissi yaşatmayı gayet iyi başaran bir oyun Crowns and Pawns.



FOBIA – ST. DINFNA HOTEL

Düşük bütçeli Resident Evil...

ANTON SEMCHENKO

İnsanın kafasına incelemelik oyun atılmasının güzel tarafı neyle karşılaşacağını bilmemesi. Steam sayfasına baksam umursamayacağım oyunların arasından beklenmedik cevherler çıkabiliyor çünkü. Yazının konusu *Fobia* da tam olarak böyle bir oyun oldu benim için.

Cevher derken hemen heyecanlanmayın! *Resident Evil*'ı tahtından indirecek, yılın oyunu seçilecek bir şaheser yok karşımızda. Daha çok madenden taze çıkmış, işlenmemiş bir elmas var bu. İlk bakışta sıradan bir cam parçası gibi görünen, kusurlu, işlenmeye ve cilaya ihtiyacı olan değerli bir taş.

Fobia'nın Steam sayfasına bakarsanız bir yürüme simülatörü olduğunu düşünebilirsiniz. Şahsen ben de böyle bir yanılgıya kapılmıştım. Açılış sekansında birkaç etkileşim olsa da *Layers of Fear*'dan hallice, biraz daha kötü görünen bir oyun olmasını bekliyordum. Oyunun ilk saatleri bu düşüncemi değiştirmedi. Karşımda karanlık ve klostrofobik atmosferi, birkaç adet "böö" anıyla ortalama bir bağımsız korku oyunu vardı. Ancak ilerledikçe oyun açılmaya başladı. Düşündüren bulmacalar, Metroidvania misali açılan bölümler, basit hayatta kalma mekanikleri, bölüm sonu canavarları derken *Resident Evil* havasını yakalamayı başardı FOBIA.

Elmasın cilasız hali

Başlıkta da belirttiğim gibi AAA bir yapım değil bu. Animasyonlardan ve seslendirmelerden çok net belli oluyor. Seslendirmeler orijinal *Resident Evil* gibi "o kadar kötü ki – iyi" seviyesinde değil tabii. Eh işte diyebileceğim bir seviyede.

Animasyonlarda da benzer bir durum söz konusu. Canavarlarda sıkıntı yok, zaten garip bir şekilde hareket etmelerini bekliyoruz. Ama insanlar biraz göze batıyor. Belli ki geliştiriciler de bunun farkında, o yüzden mecbur olmadıkça oyunda insan görmüyoruz. Ancak burada çok talihsiz bir istisna var: Ana karakterimiz. Birinci şahıs kamerasından oynadığımız için çok fazla animasyon görmüyoruz tabii. Aşağıya bakınca ayaklarımızı, hızlı dönünce omuzlarımızı falan görüyoruz. Buradaki asıl problem kameranın kafamıza bağlanmış olması.

Öyle tahmin ediyorum ki geliştiriciler bunu oyuncu kendisini oyunda hissetsin diye yapmışlar. Ama üzülerek bunun tam tersi bir etki yarattığını söyleyebilirim. Kamera aşırı sallandığı gibi, çömelince kontrolü iyice zorlaşıyor. Mideniz kolay bulanıyorsa güncelleme gelene kadar bu oyuna dokunmayın derim, o derece. Üstelik bu garip hareketler yüzünden bazı durumlarda mobilyaların içini falan görebiliyoruz. Gördüğüm kadarıyla oyunun demosunu oynayanların büyük bir kısmı da bu durumdan şikayetçi. O nedenle ileride bu sorunu çözeceklerini düşünüyorum.

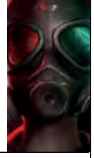
Görsel anlamda oyunun kalanı yeterince iyi. Grafikler aklımı başımdan almadı, Unreal Engine 4 ile çok daha başarılı örnekler gördük. Özellikle ışıklandırma çok daha iyi olabilirdi. Yıllar önce çıkan yerli yapımlardan *No70: Eye of Basir* çok başarılıydı mesela. Ama oyun boyunca göze batan, dikkat dağıtan bir şey yok.

ResidentVania? MetroidEvil?

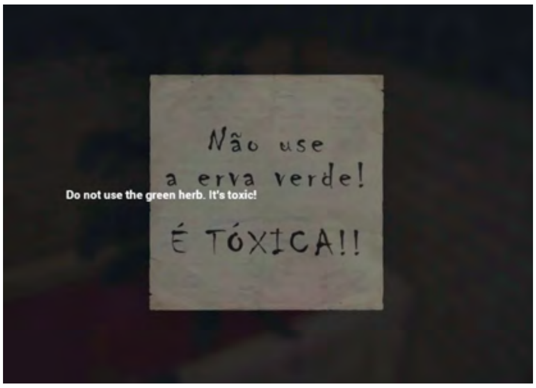
Buraya kadar yazdıklarım yaklaşık ilk iki saatlik tecrübemi güzel özetliyor. Oyuna hafif bulmacalı ortalama bir korku yürüme simülatörü demeye hazırdım. Ancak iki saat sonra bölümler ufaktan açılmaya başladı ve neredeyse bir Metroidvania oynadığımı hissettim. Tam olarak bu noktada oyun beni kazandı!

Resident Evil 1'deki malikanenin ve 2'deki polis merkezinin saygı ve sevgi ile hatırlanmasının bir sebebi var: Oynadıkça yeni odalar ve yollar açmak, kısa yollar keşfetmek çok tatmin edici. *Fobia*'nın geliştiricileri bu formülü çok güzel uygulamış. Başlarda dar birkaç koridorla sınırlı olan oyun alanımız sonlara doğru oldukça karmaşık, büyük bir labirente dönüşüyor. Tabii bu labirenti yavaş yavaş keşfettiği-









« Daha fazla Resident Evil referansı isteyen?

miz için yolumuzu çok fazla kaybetmiyoruz. Öte yandan geride kalan bir bulmacayı çözmek veya bir kapıyı açmak isterseniz yerini hatırlamakta zorlanabilirsiniz. Kafanızı azıcık çalıştırmanız gerekecek özetle.

Bulmaca demişken, en çok karşılaşacağınız bulmaca türü kilitli kasalar ve kapılar olacak. Şifrelerini ortalıkta bulduğunuz dokümanlardan veya çevredeki ipuçlarından buluyoruz. Ancak bu kulağa geldiği kadar kolay değil çünkü keşfetmeniz gereken iki çevre var.

Hemen korkmayın, çok karmaşık bir mekanik değil bu. Elimizde sihirli bir kamera var ve içinden bakınca bulunduğumuz mekânın geçmiş veya gelecekteki halini gösteriyor. Kameradan bakarken farklı dokümanlar, eşyalar bulabiliyor veya normalde geçemediğimiz yerlerden geçebiliyoruz. Birçok oyunda gördüğümüz bir şey aslında. Hatta bana sorarsanız daha ilginç bir şekilde kullanılabilirdi. Geçmişte yaptığımız bir şey geleceği etkileseydi ortaya beyin yakan bulmacalar çıkabilirdi. Bu haliyle Batman'in detektif moduna benzeyen biraz sıradan bir şey olmuş.

Televizyonda çocuklar, ellerinde RTX'ler DLSS'ler şakalaşıyorlar!

Fobia özelinde söyleyebilirim ki "Anne bizde niye yok?!" diye isyan etmenize hiç gerek yok. Oyunun yarısına kadar ışın takibini (ray tracing) fulleyerek oynadım, yarısında falan kapattım ve arada hiçbir fark göremedim. Bazı yansımalara ve ışıklara çok yakından bakarsanız aradaki farkları görebilirsiniz tabii ama normal şartlar altında asla fark etmeyeceğiniz ayrıntılar bunlar. Üstelik ışık takibi açıkken bazı sahnelerde takılmalar yaşıyordum, kapatınca yağ gibi akmaya başladı oyun. RTX bir kartınız varsa bile bu sıcak havada ona acıyın, çok fazla yormayın kendisini!

Taktik maktik yok! Bam bam bam!

Çatışma mekanikleri de benzer şekilde sıradan. Sanki ortalığı keşfederken sıkılmayalım, değişiklik olsun diye eklenmiş gibi duruyorlar. Bölüm sonu canavarları ve Nemesis benzeri bir abi haricinde iki tip düşman var: Çok yaklaşınca kolumuzu ısıran kocaman böcekler ve düz zombi görevi gören insanımsı hayvanlar. İkisi de büyük bir tehdit teşkil etmiyor. Bölüm sonu canavarlarında da durum çok değişmiyor. Taktik şarjörü kafalarına boşaltmaktan ve silahı doldururken mümkün olduğu kadar hızlı kaçmaktan ibaret. Hem mermi konusunda oyun epey bonkör davranıyor. Oyundaki neredeyse her canavarı öldürmeme karşın oyunun sonunda bir sürü mermim vardı. Sonlarda kullanırım diye geliştirdiğim Magnum'u kullanmadım bile.

Son olarak bir de hikâyesine değineyim. Roberto isimli heyecanlı ve genç bir araştırmacı gazeteci arkadaş, St. Dinfna otelinin çevresinde olan garip olayları araştırmak üzere yola çıkar. Bir hafta boyunca araştırma yapar ve hiçbir şey bulamaz. Tam vazgeçip dönecekken banyosunda kara delik açılır ve bayılır. Kendine geldiğinde otel resmen cehenneme dönüşmüştür. Asıl oyun burada başlar ve kaçış yolunu aramaya başlarız. Olay ilginç bir yere bağlansa da oyunda çok derin karakterler veya aklımızı başımızdan alacak bir sürpriz yok. Her karakterin tarafı ve hikâyedeki rolü en başından belli oluyor. Buna rağmen genel olarak hikâyesi yeterli. Bir tek sonu hakkında çok bir yorum yapamayacağım çünkü ilk oyunum beş sonun arasından en kötüsüyle bitti.

Özetle *Resident Evil* benzeri bol bulmacalı bir deneyim arıyorsanız, düşük bütçeli ve az cilalı bir oyun oynamaya razıysanız *Fobia - St. Dinfna Hotel*'e bir şans verin. Özellikle ortalara doğru açılıyor ve keyifli bir hal alıyor. Şahsen birazdan en iyi sonu görme umudu ile New Game+'a başlayacağım ve geliştiricinin sonraki oyununu heyecan ile bekliyor olacağım!

+

- Bulmacalar
- Bölüm tasarımı

–

- Başları biraz sıradan ve sıkıcı
- Animasyonlar ve seslendirmeler
- Kamera hareketi

7.5



Son Karar

Eksiklerine ve düşük prodüksiyon kalitesine rağmen güzel bir Resident Evil alternatifi

TÜR: Hayatta kalma, Korku | **YAPIM:** Pulsatrix Studios | **DAĞITIM:** Maximum Games
DİJİTAL İNDİRME: 45TL (Steam), 259TL (PSN) | **YAŞ SINIRI:** 16

FREUD'S BONES - THE GAME

Rol yapma diye buna denir!

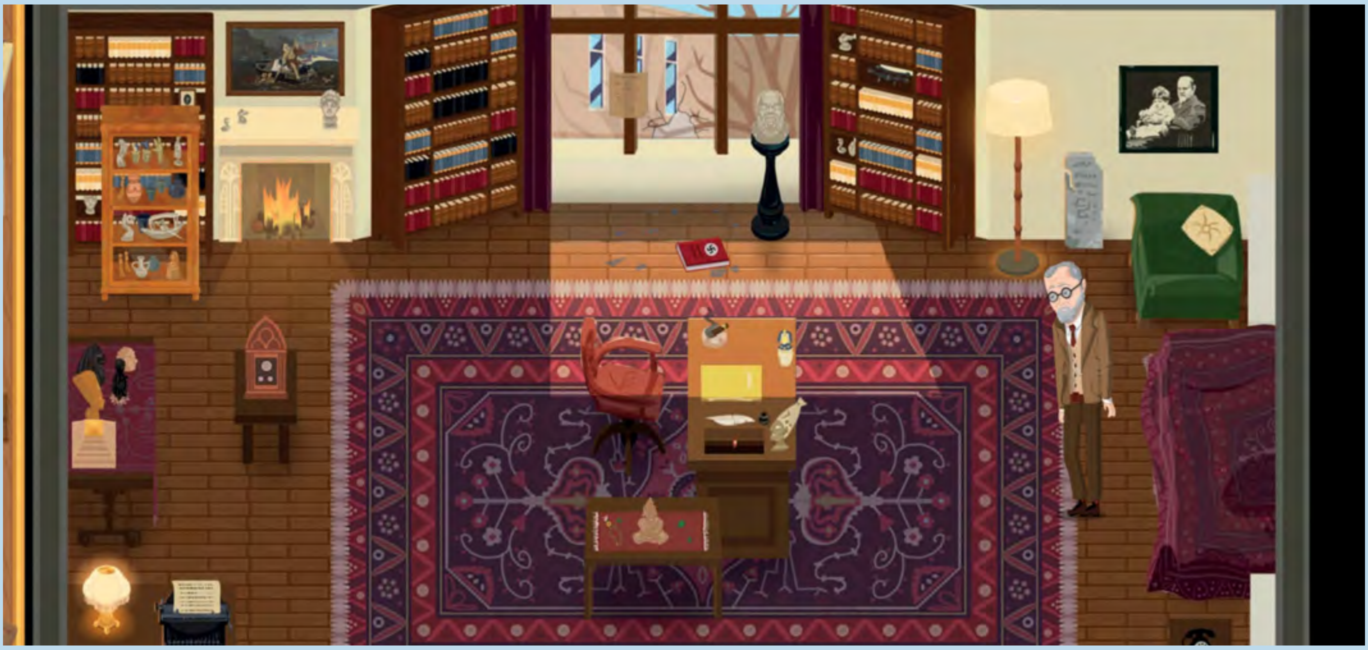
PELİN YİĞİT

Küçüklükten kalan ve incelemeyi, izlemeyi çok sevdiğimiz belirli meslekler vardır. Psikanaliz, cinayet çözme, astronotluk ve arkeolog olmak gibi pek çok meslek eminim gizem ve macera seven birçoğumuzun hayallerinden birisi olmuştur. Fakat garanti hayat koşulları korkusuyla bu gibi hevesleri yalnızca hakkında okuyarak, izleyerek veya benzer temalı bir oyun oynayarak giderebildik :) İşte Steam demo deneme günlerinden birinde aylar önce denk geldiğim *Freud's Bones*, tam olarak bu merakımı tekrar uyandırdı ve aylarca istek listemde bekledikten sonra kendisiyle nihayet kavuşabildik!

Eğer psikanalizle ilgili az çok bilginiz varsa Sigmund Freud'un kim olduğunu biliyorsunuzdur. Hastalarıyla olan seanslarıyla ilgili çok ilginç iddialar olan Freud'un oyunu çıkar da oynamaz mıyım diyerekten hemen atıldım ve atıldığım gibi beni içine çekmeyi başardı.

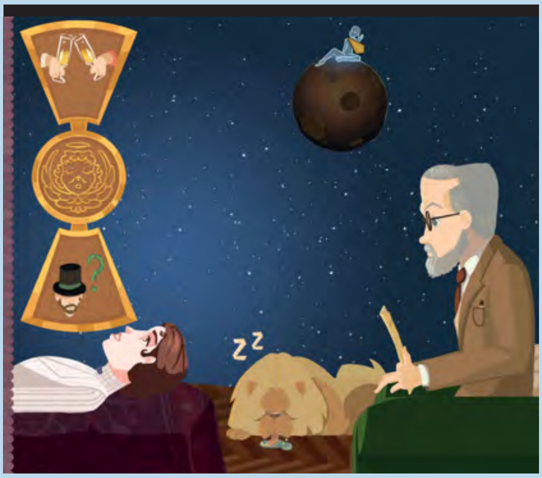
Bu oyun hakkındaki en büyük korkum "Ya bu kadar iyi potansiyeli olan bir fikir, çok yüzeysel bir tıkla-geç simülasyonuna dönüşürse?" olmuştu. Fakat oyun bana aşırı keyif aldığım, gizem dolu bir 5 saat yaşatarak tüm bu düşüncemi silip attı.

Sigmund Freud'un hastalarını psikanaliz yöntemlerle sırlarını ortaya çıkarmak pahasına zorladığımız, kâh ağlattığımız kâh içlerindeki egolarını uyandırdığımız bir oyun düşünün. "Üç beş travma yaşamış insan gelir biz de ilaç yazar, nasihat verir yollarız" diye düşünüp aldanmayın. Oyundaki kitapları iyice okumak, okuduğunu anlamak, hastaları dinlemek, hatta dinlerken verdikleri detayları not almakta fayda var. Diyalog seçimleri ve hastanın detaylarını hatırlamak o kadar önemli ki, seans sonunda alacağınız para dahi buna göre değişiyor. Bir ablamızı yanlış anladığım için intihar etmişliği var mesela… Oyun hakikatten bir dedektiflik hazzı veriyor insana. Evde kâğıt kalem alıp vereceğim cevap üzerine uzun uzun düşündüğüm anlar oldu. Hastanın hakkındaki kritik bilgileri, konuşurken söylediği bir cümledeki detayları kâğıda yazıp, bir sonraki cümlesiyle uyuşuyor mu, açığını yakalayabilir miyim diye incelemek, beni koltukta sakalını okşayarak hastasını dinleyen doktor yaptı bir anda. Tek sıkıntı hasta sayısının biraz kısıtlı olması oldu benim için. Tabii hem oyunun ufak bütçeli olduğunu düşününce hem de oyun bu haliyle bile inanılmaz bir dikkat isterken bu o kadar da negatif sayılmayabilir.



Tek başına iktidar

Kendim de bir oyun geliştirici olduğumdan bağımsız oyun geliştiricilerini takip etmeye çalışırım. Freud's Bones'u ilk gördüğümde bu şirketi/şahsı daha önce duymadığımı fark etmiştim. Ben de biraz araştırma yaptıktan sonra oyunun tek bir akıldan çıktığını öğrendim. Oyunun tasarımcısı Axel Fox, Psikoloji ve Felsefe alanında öğrenim görürken bir temizlik şirketinde çalışan, oyun bağımlısı ve psikanalizle derinden ilgisi olan birisiymiş. Bu fikirde tüm sevdasını bir araya getirmeye karar vererek mevcut işinden ayrılıp tüm birikimini ve ilgisini bu oyuna yatırmış. O kadar belli de oluyor ki oyunun her bir sahnesi size "Bunu felsefe ve psikanaliz manyağı olan biri yapmış, belli" dedirtiyor kesinlikle. Böyle insanları gördükçe çok mutlu oluyorum gerçekten.



Ne söylediğine dikkat et!!





Pixel tarzındaki tasarımıyla ve üçüncü şahıs bakış açısıyla yalnızca hastaların beyninde değil, Freud'un evinde ve dışarıda da gezebiliyorsunuz. Oyun sadece psikanaliz simülatör olmamakla beraber size hem beyninde hem de dünyasında gezinebileceğiniz bir Freud sunuyor.

Gerçek hayatında da psikolojik karmaşalar yaşayan ve pek sağlıklı bir hayat sürmeyen Freud'un hayatı bu sefer bizlere bağlı. İster uyuşturucuya, sigaraya sardırıp derbeder bir hayat yaşatın, ister sağlıklı(!) bir hayata itin artık orası sizin vicdanınıza kalıyor. Freud'un hastalarından kazandığı parayla kitap almak, sigara almak yani genel olarak muhasebeciliğini yapmak da biz oyuncuların elinde. Özellikle sigara içemediğinde yaşadığı sıkıntının gerek diyaloglarla gerek panik ataklarla çok iyi yansıtılması nedeniyle üzülüp "Hadi çek bir fırt" dedirttiği oldu. Ailevi sıkıntılar, sosyal sıkıntılar ve sağlık sıkıntıları derken bir de maddi sıkıntı çektin. Ah be Freud, bir kendini çözemedin şu hayatta…

Kısacası hikâye derinliğiyle, rol yapma hissiyatıyla ve tatlı mı tatlı tasarımıyla bu oyun benden geçer not aldı. Oyunu bitirmeme rağmen verdiğim cevaplardan tatmin olamadığım için tekrar tekrar dönüp bakacağıma eminim. İnsanı kendi psikolojik sıkıntılarından biraz da olsun alıp, bir başkasınınkilerle uğraştıran bir oyun. Alın alın, bu devirde hepimizin buna ihtiyacı var.

Ben kimim?

Hikâyede Freud'u da iyileştirmeye çalışıyoruz, hastalarını da… Fakat o zaman şöyle bir soru doğması lazım kafanızda "Ben kimi oynuyorum bu oyunda?" işte oyunun kattığı derinliklerden birisi de burada. Her açıdan sorgulatmayı müthiş başaran bir oyun hakikatten. Sorunun cevabı için oynayıp görün derim :)

TÜR: Rol Yapma/Bağımsız | **GELİŞTİRİCİ:** Axel Fox | **YAYINCI:** Axel Fox | **FİYATI:** 23₺ (Steam)

+

- Diyaloglar ve hikâye oldukça araştırılmış. Takip etmekte hiç zorlamıyor oyuncuyu.
- Görselliği tatlı olduğu kadar inanılmaz kullanıcı dostu bir ara yüz barındırıyor.
- Rol yapma konusunda çok ciddiler. Verdiğiniz en ufak karar hikâyenin gidişatını değiştirebiliyor.
- Psikanaliz bölümü inanılmaz detaylı. Notlar tutmak, Diyaloglardan ipuçları toplamak, hastanın bilgileriyle sonuçlara ulaşmak gerçek bir psikanalist gibi hissettiriyor.
- Oyunun bir de yan hikayelerinin yanında ana hikayesi de olması çok keyifli.

−

- Oyunlarda okumayı yorucu bulanlar için biraz problemli.
- Hasta ve hastalık çeşitliliği daha çok olsun isterdim.
- Rol yapma etkeni biraz fazla acımasız ve hata payı bırakmıyor.
- Kulaklarım bir ses aktörü aradı ne yalan söyleyeyim.

7

FREUD'S BONES

Son Karar

Benim gibi psikoloji meraklıları için birebir. Gerçek anlamda sırları çözmeye çalıştığın, cevapların hakikatten sonuçları etkilediği bir oyun.



Fire Emblem Warriors: Three Hopes

Hızlı şarj eden kablosu olan var mı? Çok acil lazım!

Tamam, itiraf ediyorum. Arada şalteri kapatıp anlamsızca düşman sürülerini hallaç pamuğu gibi savurmak ve dümeni kas hafızasına vererek ritmin tadını çıkartmak terapi gibi oluyor bazen. Ama ben hikâyenin öne çıktığı, dahası duygularımı coşturup bam telime dokunan oyunları daha bir seviyorum. Ee haliyle Three Houses gibi hem stratejik olarak daha öne çıkan, karakterleri ve hikâyesiyle de az önce dediğim gibi bam telime gitar solosu atan oyunlar tam benlik. Bakın üzerinden bunca yıl geçmiş, hâlâ "Three Houses övelim mi?" diye sorun, koşarak gelip "Ya Edelgard'a da çok gereksiz yükleniyorlar" diye muhabbete balıklama dalarım. O yüzden alternatif bir hikâyeyi ele alan Three Hopes'a yükselmem de duyurusunun ardından takribi bir 2 saniye falan sürdü. Ama gel gör ki oyunun çıkışından bir iki hafta önce Nintendo Shop'a düşen demosunu denediğimde bir türlü moda giremedim. İncelemeyi yapmak için görev bilinciyle dişimi sıkıp az zorladığımdaysa kendimi uzun bir aradan sonra ilk defa Switch'i televizyon başında oynamaya meylederken buldum. Çünkü bu meretin şarjı ya çok hızlı bitiyor ya da ben kendimi oyuna öyle kaptırmaya başladım ki, hızlı bitmiş gibi hissediyorum…

Fire Emblem Warriors, aslen Fire Emblem'ın Fates ve Awakening evreninden karakterleri bir araya getiren bir Musou oyunuydu; Three Hopes ise diğer evrenleri işin içine hiç katmadan, az önce de dediğim üzere Three Houses'a alternatif bir hikâye sunuyor: "Ya Byleth aslında Dimitri, Edelgard ve Claude'u haydut baskınından kurtaran kişi olmasaydı?" Aslında çok basit bir soru olmasına rağmen cevabının derinliği ve farklılığı sizi şaşırtabilir. Çünkü (Three





Black Eagles

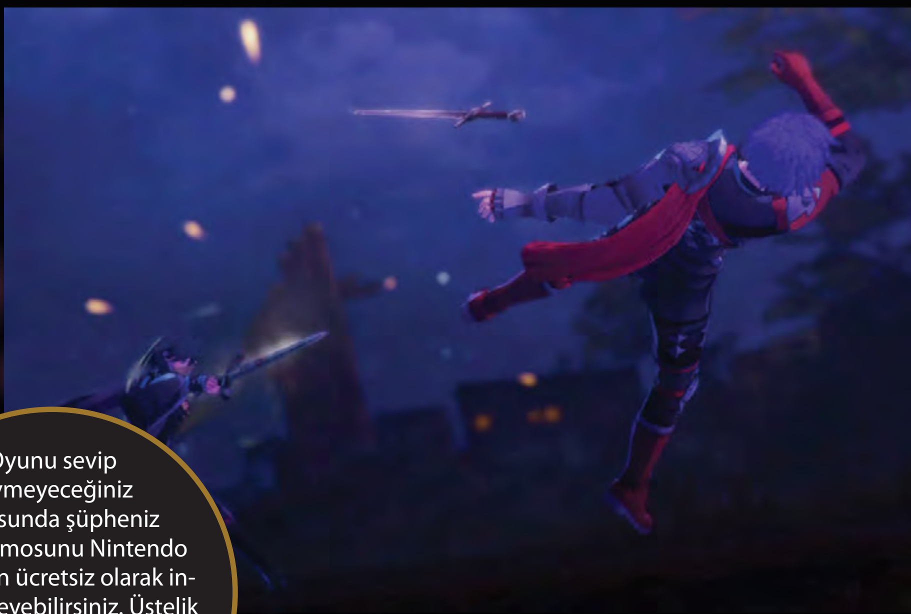
Adrestia İmparatorluğu'nun sıradaki varisi olan Edelgard von Hresvelg'in liderliğini yaptığı Black Eagles, sembolünde Adrestia siyah kartalını taşımanın yanında imparatorluk sınırlarına dahil olan soylu ailelerin çocuklarına da ev sahipliği yapıyor. Çoğunluğu üst düzey soylu ailelerden olan bu locanın uzmanlaştığı alanlar balta kullanımı ve büyü eğitimi.

Üyeler: Edelgard von Hresvelg, Hubert von Vestra, Monica von Ochs, Ferdinand von Aegir, Linhardt von Hevring, Caspar von Bergliez, Bernadetta von Varley, Dorothea Arnault, Petra Macneary.



Houses'ı oynadıysanız bildiğiniz üzere) Byleth sıradan biri değil ve çok özel durumu sayesinde hem loca liderlerini hem de Fódlan'ın kaderini tamamen değiştirecek bir rol oynuyor; Three Hopes'taysa Shez'in baş düşmanı olarak konumlanmış durumda. Ve denklemdeki bu değişiklik kaos teorisi hesabı yavaş yavaş büyüyerek tam bir kasırga haline geliyor hikâyede.

Biraz spoiler alanına gireceğim ancak oyunun çok da başı olduğundan yerinde bir örnek olacağını düşünüyorum. Three Houses'da bir noktada "Monica" adında kaçırılmış bir öğrenciyi buluyorduk hani, hatırladınız mı? Daha sonradan onun aslında gerçek Monica olmadığı ortaya çıkıyordu. Three Hopes'ta mevzu oralara varmadan gerçek Monica'yı kurtarıyorsunuz daha ilk görevlerde. Böylece hem gölgelerde sürünen bazı arkadaşların tekerine de koca bir çomak sokmuş oluyoruz hem de asıl oyunda tanışma fırsatı bulamadığımız gerçek Monica'yı tanıma fırsatı buluyoruz. (Hoş, tanıdığımıza biraz pişman da oluyor olabiliriz. Hubert'ten bile fena Edelgard hayranı kendisi) Özetle ölenler yaşıyor, yaşayanlar ölüyor, Byleth'le hiç tanışma fırsatı bulamamış karakterler onun etkisinden yoksun bir şekilde bambaşka karakter gelişimi yaşıyorlar. Bu da eğer Three Houses'ı oynadıysanız hem karakterlerin hem de olayların kıymetini arttırıyor. Ha, olaya direkt Three Hopes'tan da dalabilirsiniz tabii ama duygusal altyapıyı kurmak için asıl oyun kadar çaba sarf etmediğini de bilin. Dersinize Three Houses'dan çalışıp gelirseniz tanıyıp sevdiğiniz karakterler için bilmediğiniz nüanslar, tanıdık referanslar falan derken çok daha keyifli oluyor oynaması. Hatta genelde bu tarz yan oyunlarda DLC'lerde gelmiş karakterler ve hikâyeler ihmal edilir (Royal karakterleri hiç yokmuş gibi





Oyunu sevip sevmeyeceğiniz konusunda şüpheniz varsa demosunu Nintendo eShop'tan ücretsiz olarak indirip deneyebilirsiniz. Üstelik daha sonra almaya karar verirseniz kayıt dosyalarınız oyunun tam sürümüne de aktarılabiliyor.

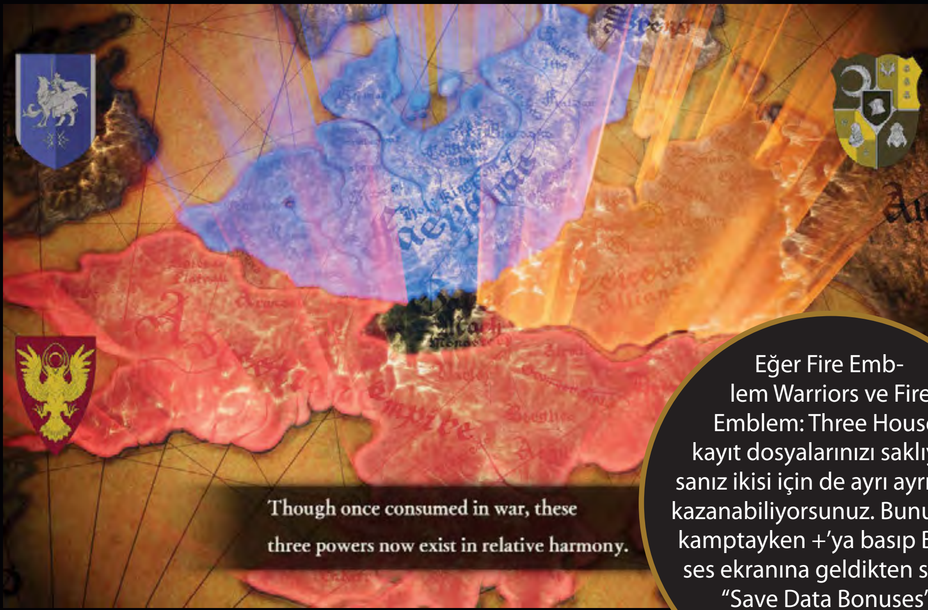


Blue Lions

Blue Lions, Kutsal Faerghus Krallığı prensi Dimitri Alexandre Blaiddyd'in liderliğinde ve krallığın dört bir yanından gelen öğrencilere sahip bir loca. Sembolleri krallığın kurucusu olan Kral Loog'un mavi renk ve aslan sevgisini vurgulayacak şekilde mavi bir aslan. Cesur ve onurlu şövalyeleri, ölümcül mızraklarıyla meşhurlar aynı zamanda.

Üyeler: Dimitri Alexandre Blaiddyd, Dedue Molinaro, Felix Hugo Fraldarius, Ashe Ubert, Sylvain Jose Gautier, Mercedes von Martritz, Annette Fantine Dominic, Ingrid Brandl Galatea.





Eğer Fire Emblem Warriors ve Fire Emblem: Three Houses kayıt dosyalarınızı saklıyorsanız ikisi için de ayrı ayrı ödül kazanabiliyorsunuz. Bunun için kamptayken +'ya basıp Bonuses ekranına geldikten sonra "Save Data Bonuses"ı seçmeniz yeterli.



davranan Persona 5 Strikers, sana diyorum), burada Cindered Shadows eklentisiyle gelen Ashen Wolves'un üyesi olan karakterler bile tam takım yerini almış.

Three Houses'ın ilk yarısı okulda öğrencileri tanımak ve ileride "eski güzel günler" olarak anacağınız anıları yaratmakla geçiyordu; ikinci yarıdan itibarense oldukça karanlık bir viraja sapıp topyekûn savaşın içine sürükleniyorduk. Burada giriş faslını atlattıktan hemen sonrasında iki senelik bir zaman atlamasıyla birlikte ikinci faza geçiyoruz ama bu geçiş Three Houses'taki kadar sert olmuyor. Tabii akademi günlerine odaklanılmadığı için karakterlerinize çift anadal yaptırıp "Düşman ordusuna azami kayıp verdirmek için atılacak Fireball'un çapı ve sıcaklığı ne olmalıdır?" diye tez yazdırmak yerine direkt savaş alanında birinci elden tecrübe etmelerini sağlıyorsunuz. Böylece "Bunlar gerçek savaşta ne işimize yarayacak?" da diyemiyor kimse. Ha, kamp alanı açıldığında bu süreci biraz daha kolaylaştıracak aktiviteler oluyor tabii. Birimleri birbirleriyle eşleştirip "Sen, şuna bunu öğret. Sen de şunlara biraz daha çalış" diyebiliyorsunuz. Birlikte çalışan birimlerin aralarındaki ilişki de hızla gelişiyor zaten Fire Emblem usulü. Bu açıdan tek şikâyetim yan karakterler bazen bir üst ilişki seviyesine atladığında aralarında herhangi bir diyalog olmuyor. Ha, mazileri ve hikâyeleri kesişen karakterler için yine hiç yok değil tabii. (Mesela Monica – Hubert'in Edelgard'ı birbirlerinden kıskandıkları bir diyalog tabii ki var. Bu arada hangi locayı seçtiğim verdiğim örneklerden çok bariz ortaya çıktı galiba) Neyse ki Shez'in her seviye atladığında mutlaka herkesle diyaloğu oluyor ve bu diyaloglar sırasında bazen Three Houses'da bile hiç öğrenmediğimiz bazı kıymetli şeyler öğreniyoruz karakterler hakkında.



Golden Deer

Golden Deer'ın sembolü önceki iki örnekten yola çıkarak kolaylıkla tahmin edebileceğiniz üzere altın bir geyik. Leicester İttifağı'nın varisi Claude von Riegan'ın önderliğindeki bu locanın efsanevi okçuları var ve ağzına kadar soylu dolu olan diğer iki locanın aksine daha avam kesimden öğrencilere sahip.

Üyeler: Claude von Riegan, Hilda Valentine Goneril, Lorenz Hellman Gloucester, Raphael Kirsten, Ignatz Victor, Lysithea von Ordelia, Marianne von Edmund, Leonie Pinelli.





Ashen Wolves

Garreg Mach Manastırı'nın altındaki dehlizlerde Abyss adında bambaşka bir şehir ve kayıtlarda hiç adı geçmeyen, gizli bir dördüncü ev olduğuna dair bazı söylentiler vardır. Aslında manastırın altında yaşayan ve akademiye katılma şansı bulamayan öğrencilerin eğitim görmesi için kurulmuş olan bu gizli loca, adını Seiros Kilisesi tarafından Tanrıça'nın evi olduğuna inanılan Mavi Deniz Yıldızı'nı koruyan kül rengi kurtlardan adını almaktadır.

Üyeler: Yuri Leclerc, Balthus von Albrecht, Constance von Nuvelle, Hapi.

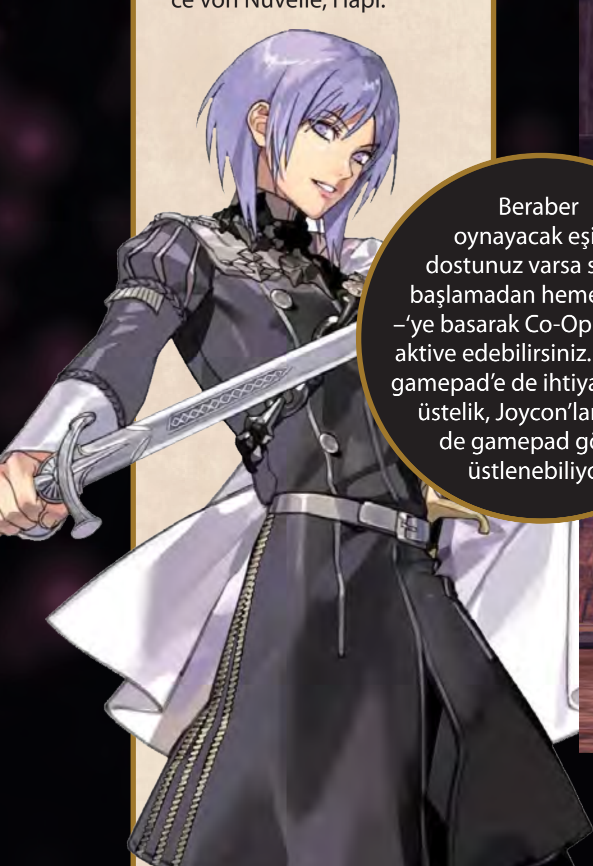
Kampta neler var? Ateş başında marşmelov yapabiliyor muyuz?

Valla ben marşmelov tarifine denk gelmedim ama yemek için iki karakteri yanınıza alıp "Bakın sizin için ellerimle yaptım" deme faslı aynen devam ediyor. Herkesin farklı yemek tercihleri var tabii, o yüzden yaparken onlara da dikkat etmek lazım.

Yazıda birimleri eşleştirip antreman yaptırtabildiğinizden bahsetmiştim zaten. Buna ek olarak "Şu kütüphaneyi de bir düzenleyiverin" ya da "Hadi atları tımarlayalım!" gibi ekstra aktiviteler de katılan karakterlerin arasındaki ilişkiyi geliştirmenin yanında size bazen bonuslar veriyor.

Ve tabii ki, Three Houses'ın en sevilen (!) kısmı olan "ÇAY VAKTİ!" ise… artık yok. Onun yerine C üstü ilişkiniz olan karakterleri "Expedition"a çağırabiliyorsunuz. Beraber at üstünde çayır çimen (ileride farklı biyomlar da açılıyor) gezmeye davet ettiğiniz bu aktivite tam olarak çay vakti gibi işliyor. Karşınızdaki karakterle sohbet edebiliyor ya da onlara çeşitli sorular sorabiliyorsunuz. Toplamda üç cevap hakkı doğuyor, üçünü de doğru bilirseniz karşınızdaki karakteri… eee, gözlemleme şansı kazanıyorsunuz. Ayrıyetten hediye falan da verebiliyorsunuz bunu yaparken, böylece aranızı iyice sıkı fıkı tutmak için güzel bir fırsat oluyor. Bazen bazı karakterler Expedition'a çıkmak istediklerini özellikle belirtiyorlar, o da aklınızda olsun.

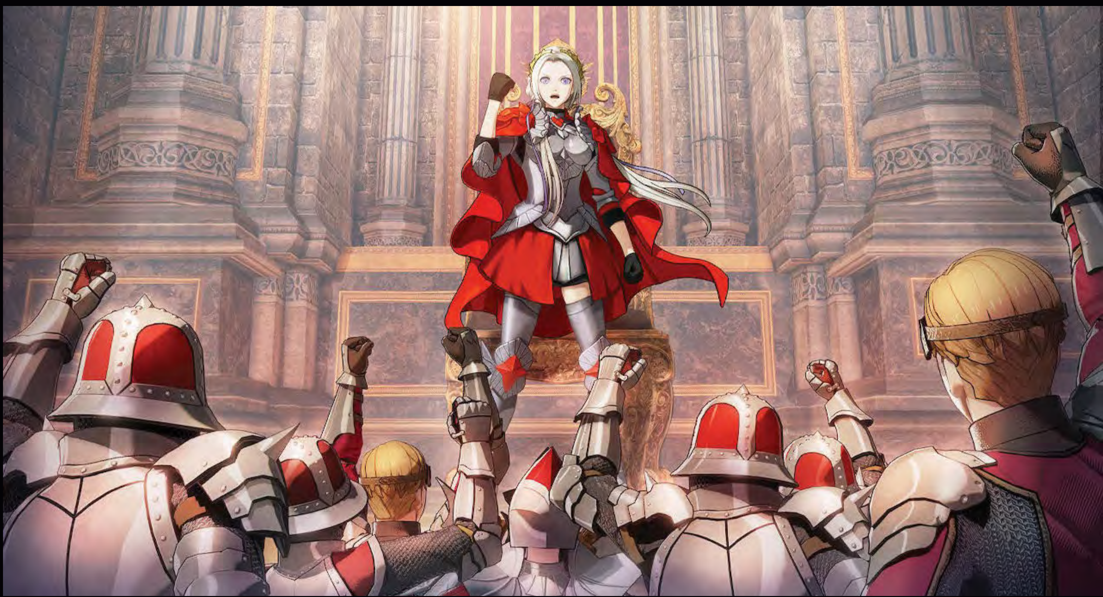
Bütün bu sosyal mini-oyunların içerisinde kampın fonksiyonlarını geliştirmek de elinizde. Harita ekranında etrafı keşfederken bulduğunuz hammaddelerle tüccarların satış yelpazesini genişletme, eğitim sahalarını büyütme, karakterlerinizin ekstra özelliklerini geliştirecek taktikler açma, demirciyi büyütme vb. bir sürü geliştirme açılıyor. Kampınız geliştikçe kampta yapabileceğiniz şeyler için gereken aktivite puanlarınız da artıyor tabii.



Beraber oynayacak eşiniz dostunuz varsa savaşa başlamadan hemen önce –'ye basarak Co-Op modunu aktive edebilirsiniz. İkinci bir gamepad'e de ihtiyacınız yok üstelik, Joycon'ların ikisi de gamepad görevi üstlenebiliyor.







Biz buraya adam dövmeye geldik!

Merak etmeyin, dövüyorsunuz da zaten. İlk başlarda biraz fazla "rasgele tuşlara bastım ve herkes öldü" kıvamında olsa da işin ritmini ve mantığını kaptığınızda keyifli hale gelmeye başlıyor dövüşler de. Fire Emblem klasiği olarak yine sınıfların ve silahların birbirlerine karşı üstünlükleri ve zayıflıkları var. Bunları hesaba katarak mesela uçan sınıflara karşı menzilli/okçu birimlerle saldırırsanız müthiş bir avantaj elde ederek onları sersemletmek için kırmanız gereken barı çok daha kolay kırıyorsunuz. Karşınızdaki güçlü rakip sersemledikten sonra X'e bastığınızda da etrafta kim var kim yok hepsini içine alan bir bitirme hareketi yapıyorsunuz zaten. Hatta yanınızda size bağlı başka bir karakter varsa o da mevzuya katılıyor, böyle astronomik rakamlar ve abartı saldırılarla savaş alanını süpürmeye başlıyorsunuz. Ki savaş anları da büyük ölçüde milleti toplayıp bitirici hareket yapmak ve bir sonraki gruba geçme ritmi üzerinden ilerliyor. Arada bazı yan görevler çıkarak sizi belli şeyler yapmaya da itiyor, bunları es geçmemeniz hayrınıza olur; verdikleri ödüller hiç fena değil zira. Zaten ana haritanın sonundaki büyük savaşlar aşağı yukarı bir 20 dakika sürerken daha bölüm arası savaşlar 3 ila 7 dakika arası bir süre alıyor. Hızlıca girip biraz aksiyona kapılmak için tam birebir yani.

Hani yazın deniz kenarında çok geçen bir muhabbet vardır ya: "Su soğuk ama girince alışıyorsun." Hah, Fire Emblem: Three Hopes'u tek cümleyle özetlemem gerekseydi tam olarak bunu derdim herhalde. Yazım kalitesi olarak yer yer Three Houses'ın bile üzerine çıksa da geneli onun derinliğine ulaşamıyor tabii ki. Ama Musou oyunlarının genellikle hikâye ve karakterlere odaklanmak yerine saf aksiyon olduğunu düşünürsek Three Hopes'un orijinal oyunun ruhuna sadık kalmak için canla başla çabaladığını rahatlıkla söyleyebiliriz. Özetle Three Houses'ı sevdiyseniz ve Fire Emblem oyunlarından keyif alıyorsanız ve birazcık da aksiyona karşı değilseniz bunu es geçmek istemezsiniz.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Omega Force | **DAĞITIM:** Nintendo | **DİJİTAL İNDİRME:** 60 € (Nintendo eShop)

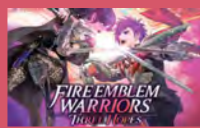
+

- Three Hopes karakterleri ve hikâyesine güzel ve farklı bir bakış sunuyor
- Oynadıkça sarıyor, derinleşiyor
- Yazım kalitesi yer yer Three Houses'ı bile aşıyor
- Kampı geliştirmesi keyifli
- Split Screen yaparak Co-Op imkânı vermesi

−

- Açılması biraz zaman alıyor.
- Karakterler arası daha çok Support diyaloğu güzel olurdu
- Hikâye çok güzel başlasa da sonlara doğru biraz yalpalıyor

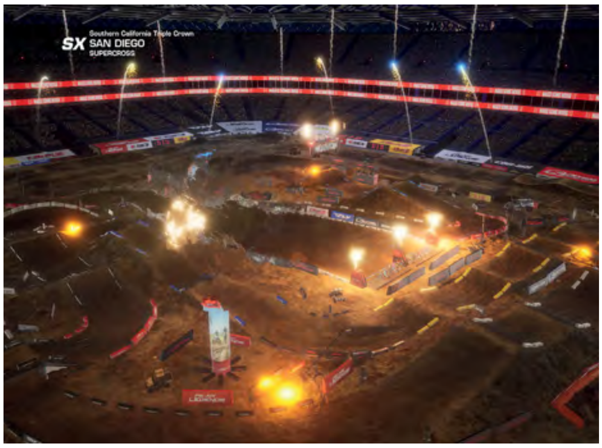
8.5



Son Karar

Klasik Musou formülünden sapıp Three Houses'ın özüne sadık kalmak için uğraşmış. Fire Emblem seviyorsanız oynadığınıza pişman olmazsınız ama türe aşina değilseniz biraz alışma süresi gerekebilir.





MX VS ATV LEGENDS

Efsane olmak öyle kolay mıydı kardeşim?

SABRİ ERKAN SABANCI

MX vs ATV Legends'ı incelemek istediğimde düşündüğüm şeyi çok net hatırlıyorum: "Yahu bir ekstrem spor oyunu, biraz oynarım sonra hayatıma devam ederim". Evet, zaten ekstrem sporları ve oyunlarını seven biri olarak da gayet kolay görünmüştü gözüme ama Motocross dünyasının yeni bir hobiye ve bir nebze de manyaklığa sebebiyet olacağını hiç ama hiç hesaba katmamıştım.

Şu an size tamamen dürüst olacağım, bu oyun öncesinde en son oynadığım Motocross oyunu, yine *MX vs ATV* serisinin geliştiricisi olan Rainbow Studios'un yaptığı ve Microsoft'un yayınladığı *Motocross Madness*'lardı. Ama Xbox Gold aboneliğim sağ olsun, serinin en çok övülen oyunlarından biri olan *MX vs ATV Reflex*'e de erişimim vardı ve *Legends*'la *Reflex*'i karışık toplamda 30 küsur saat oynadım bir hafta içinde. Bol bol Motocross ve Supercross oyunu içeriği tükettim, videolar izledim… Bayağı bir bataklığa düştüm anlayacağınız.



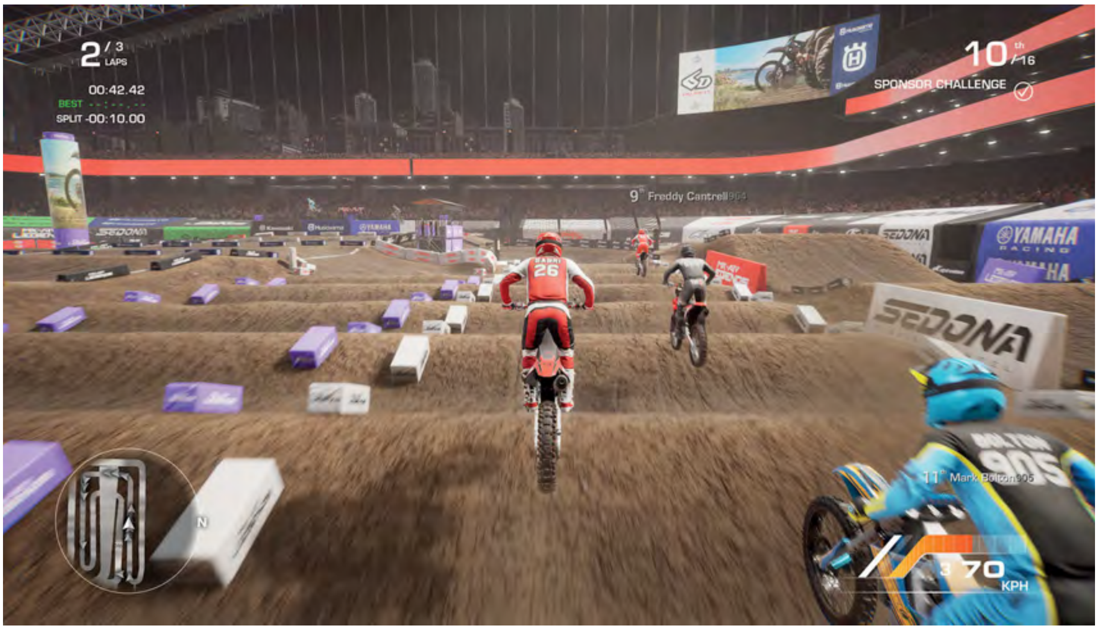
Hayal kırıklıklarından yükselen efsaneler

Bu öğrendiğim bilgilerden yola çıkarak *MX vs ATV* serisinin yedinci konsol jenerasyonundan sonra elini ayağını toplayamayan serilerden biri olduğunu söylersem yalan olmaz sanırım. *Reflex* sonrası nispeten düşüşe geçen seri, bir de üstüne geçtiğimiz konsol jenerasyonunda iyice kaybolmaya yaklaşan bir tür olan ekstrem sporların bir parçası olunca haliyle firmaların ayırdığı bütçe de düşük oluyor. Bunun da en yakın örneğini *MX vs ATV All Out*'ta görüyoruz zaten. Fakat *Legends* gerek fanların yorumları gerek de oyunun zaten bariz eksiklikleri göz önüne alınarak yapılmış, *All Out*'un bir hayli üstünde olan bir oyun olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim.

Oyunu açar açmaz karşılaştığımız ekran kocaman bir çiftlik, çiftlik sahibi ve tamircimiz. Oyun bize burada oynanış temellerini öğretiyor, birkaç ayardan bahsediyor ve "Hadi çiftliği kurtarmamız lazım, o yüzden bin motoruna da yarışlara katıl" diyerek kariyer modunun içine atıyor. Oyunun temeli de bu kariyer modunun ve çiftliğin üstüne kurulu zaten. Çiftliği çoğu Motocross oyununda bulunan serbest sürüş haritalarından biri olarak kullanıyorsunuz ama her etkinlik sonrası da burada buluyorsunuz kendinizi, sonuçta takımınızın merkezi burası. Bunun yanı sıra etrafta bolca toplanabilirler var, kariyerde ilerledikçe çiftliğiniz de gelişmeye devam ediyor.

Oyunun kariyer modu da motocross temelli olmasına rağmen ATV ve UTV araçları da bulunuyor ve bunların da kendi etkinliklerine katılabiliyoruz kariyerimizde. Yarış türleri de bir hayli çeşitli. Davet edildiğimiz yarışlara katılabiliyoruz, klasik açık hava turlu pist yarışları var, uzun mesafeli Trial yarışlar var, Triple Crown'lar var, Supercross yarışları var.





« Ne zaman loop kısımlarına gelsem "N'olur başı gözü yarmadan çıkayım" derdine düşürüyor oyun.

MX vs ATV Legends'ın sürüş tecrübesi de bir hayli zevkli. *All Out*'un aksine daha yerli yerinde, ayakları yere basan, her çıkıntıda ya da rampada arşa yükselmeyen ama oyunun Arcade ruhunu da koruyan bir sürüşten bahsediyorum temelinde. Oyunu oynadığım sürenin %75'inde çift analog kontrollerini ve "Pro Physics" modunu açık şekilde kullanmama rağmen ilk birkaç saat dışında pek zorluk yaşadığımı söyleyemem. Hele ki araçları modifiye edecek ve parçalarını açacak parayı topladıktan sonra zorluğu bile yükselttim, o derece. Fakat Motocross ve ATV sürmekten ne kadar keyif aldıysam, UTV sürmekten de bir o kadar keyif alamadım. Artık oyunun tasarımından mı, benim beceriksizliğimden mi, yoksa ikisinin karışımından ortaya çıkan bir şey mi bilmiyorum ama o kadar yarış denememe rağmen UTV kullanmayı beceremedim, beceremediğimden de hiç zevk alamadım.

Legends'ın pist tasarımları da bir hayli güzel. Trial pistlerindeki seçilebilecek bir sürü yol, açık hava pistlerindeki bazen ayağı yere basan, bazen Arcade'in dibine vuran rampalar, Supercross pistlerinin genel olarak hissiyatı gerçekten çok iyi. Bunun üstüne bir de yeni ve varlığını hissettiren arazi bozulması eklenince bir hayli tadından yenmez oluyor. Özellikle kum pistlerde varlığını gözünüze sokan bu özellik turlu yarışlarda aynı yarış çizgisini beş-on defa kullanmanızı engellediğinden yarışlara farklı şekillerde yaklaşmak zorunda kalabiliyorsunuz.

Ama efsanelerin bu kadar şekil değiştirmesi ilginç

Oyunun genel olarak oynanış hissiyatı ve temeli oldukça iyi olmasına rağmen her ne kadar güncellemelerle çözülebilecek şeyler olsa da sorunları bir hayli var. Bunların başını da yeni nesil konsollarda görmeyi pek ummadığım problemler çekiyor maalesef.

MX vs ATV Legends'ı Xbox Series X'te oynadım ve dokularından oyunun haritalarına kadar her şeyin yükleme süresi bir hayli uzun. Yarışa başlarken, araç modifiye ekranındayken, karakter özelleştirme ekranındayken bulanık dokularla karşılaşmanız bir hayli olası. Bunların yanı sıra eğer düzenleme ekranındayken bulanık dokulu bir şey seçerseniz oyunun çökme ihtimali de bir hayli yüksek.

Oyunun kare sayısı da yine böyle bir oyunda ve Series X'te olmaması gereken problemlerden biri. Görsel olarak "gayet iyi" diyebileceğim ama bir *Riders Republic* de olmayan *MX vs ATV Legends*'ın özellikle belirli haritalarda stabil olarak 60fps veremiyor oluşu gerçekten saçma bir durum. Aşırı oynanamaz hale geldiğini söylersem yalan olur ama anlık tepkiler vermeniz gereken bir oyun olduğundan bu kare sayısı düşüşleri rahatsız edici olmaya başlıyor. Oyunun nispeten düşük bütçeli ve tam oyun fiyatından satılmadığının farkındayım, fakat bu tarz problemlerle Series X'te karşılaşmak gerçekten saçma.

Şöyle oturup oyuna genel olarak baktığımda Rainbow Studios'un özünde gayet iyi bir oyun yaptığını ve seriyi geri getirebilmek için doğru yolda olduğunu söyleyebilirim. Serinin sevenleri tarafından istenen birçok adım atılmış, kendi yarış pistini yaratma ve yeni motor sesleri gibi şeyler de büyük ihtimalle bütçe kısıtlamalarından dolayı yapılamamış olsa da serinin özünü oturtmuş olmaları *All Out*'tan sonra umut verici. Bundan sonrası da artık Rainbow ve THQ'nun oyunu ne kadar destekleyeceğine bakıyor. Umarım bolca ve uzunca desteklerler, çünkü bu oyun yüzünden Motocross batağına battım ve daha fazla istiyorum!

TÜR: Aksiyon-Macera | **YAPIM:** Rainbow Studios | **DAĞITIM:** THQ Nordic
DİJİTAL İNDİRME: 190₺ (Xbox Store), 349₺ (PS Store), 170?₺ (Steam) | **YAŞ SINIRI:** 3

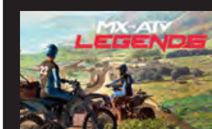
+

- Oynanış genel olarak eğlenceli
- Yeni fizik motoru oturaklı olmuş
- Pist tasarımları tatmin edici
- Yeni arazi bozulma özelliği çalışıyor ve farklı oynatıyor
- Seriye giriş için çok uygun ama...

−

- Temizlenmesi gereken buglar var
- Yükleme süresi ve kare sayısı kesinlikle yeni nesil değil
- Karakter ve araç özelleştirme seçenekleri bir hayli az
- Oyunda hala bir "hamlık" hissiyatı var

7.5



Son Karar

Burada oturup sizlere "Motocross oyunları geri dönüyor", "Ekstrem spor oyunları tekrar popülaritesine kavuşuyor" diye abartı laflar etmeyeceğim ama MX vs ATV Legends problemlerine rağmen serinin geleceği için atılmış doğru adımlardan biri. Yeni nesil versiyonunun tam olarak yeni nesil versiyonu gibi hissettirmemesi de büyük ayıp.





HAVSALA: INTO THE SOUL PALACE

Şunu raftan aldım, bunu bir alt rafa koydum, o öbür rafı direkt at…

GÜLHİS CANPOLAT

ÇEKİLİN BULMACA ÇÖZMEYE GELİYORUM! AÇILIN DEDİM!! Uzun süredir şöyle ağız tadıyla bir bulmaca oyunu oynamamıştım. Hem biraz vakitsizlikten hem de gözüme keyfime uygun bir bulmaca oyunu kestirememiştim cidden. Ta ki Havsala Twitter'ımı ele geçirene kadar.

Vallahi zevkli insanlar takip ediyormuşum çünkü Havsala'yı bir oturuşta bitirdim. Ha evet, kısa bir oyun ama tam da şu "Her oyun da 120 saat olmayıversin ya" diye yakındığım günlerde bana çat diye oyun bitirmek çok iyi geldi. Üstelik de böyle keyifli bir bulmaca oyununu.

Havsala'ya başlayacaksanız yanınıza bir kalem kâğıt almanız lazım. Yok ben aklımda tutarım diyorsanız denemekte özgürsünüz. Ama Havsala hiç de kolay değil, özellikle de ilk bölüm gayet zor birkaç bulmacayla başlıyor. Bu noktada lütfen size ipucu veren kargayı kullanın, pes etmeyin. Onun çerezleri oyun boyunca kolay kolay tüketemeyeceğiniz kadar bol.

Bir kere oyunun mantığına alıştığınız zaman tıkır tıkır çözülüyor bulmacalar. Hayır, tıkır tıkırdan kastım kolay kolay değil. Ama o kaybolmuşluk hissi kayboluyor ve yerini sırlarını çözmeye çalıştığınız gizemli bir hikâyeye bırakıyor.

Fil dişi kuleme gelmeyin, çıldırıyorsunuz!

Havsala sadece tam kararında bulmacalarıyla değil, antik tarihten önemli kişilikleri reenkarnasyon ve mutlak bilgi arayışı peşinde bir araya getiren hikâyesiyle de sarıyor insanı.

Evet biraz "Kitabımın içine bulmaca karışmış" ayarında olmasa da okuyacak şeyleri toptan ve kafanıza fırlatarak veriyor bölüm başlarında ama bu kadar kusur kadı kızında da olur. Ben de kodeks okumaktan pek gocunmam açıkçası, o nedenle hikayesini çözümlemeye çalışma keyfimin önüne geçmedi.

Asıl hikayeyle bağlantılı kısımlara ek olarak raflara dizilen o görsel ansiklopedilere bayıldım. Çok orijinal bir fikir, ayrıca telif hakkı olmayan gerçek tarih ürünlerini kullanarak oyunu zenginleştirmenin de çok akıllıca bir yolu. Bağımsız sahasında göz kamaştıran hareketler bunlar.

Abi bir teleskop tarafından trollendim ya!!

Gizli notlar, birden fazla yere sığan parçalar, duvar resimleri, zamanda yolculuk, 9. sınıf matematiğinizi kullanma şansı… Kendini tekrar etmeyen bir oyun Havsala. Nitekim kısa olmasının sebebi de bu ama böyle olması çok iyi. Çünkü şimdi alamadığım başarımları alabilmek için bir daha oynayacağım. Hele de o gizli olanları merak ediyorum.

Bir bulmaca sever olarak böyle bir oyunun Türkiye'den çıkmış olması beni çok mutlu ediyor. Rahat, en sevdiğim ilk 10 bulmaca oyununda kendine yer bulur Havsala. Tüm Stratera Games ekibini, özellikle de bulmaca dizaynını yapan Nihan İşler'i kutluyorum.

TÜR: Bulmaca | **YAPIM / DAĞITIM:** Stratera Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 23 TL (Steam)

+

- Bulmaca tasarımı klasik ve özgün ögeleri çok iyi birleştiriyor
- Sanat tasarımı da müzikleri de harika
- Kendini çok tekrar etmiyor
- Bir oturuşta bitirmelik

−

- Okunacak bilgiler bir tık daha oyunun içine dağıtılabilirmiş
- Oyunun en zor bulmacaları nispeten başında

8.5



Son Karar

Küçük bir ekipten yerli malı haftasında okula götürebileceğiniz, hikâyesi son derece orijinal bir bulmaca oyunu.





MYTHFORCE

Ben sizi küçükken izlemiştim

ALİ SEZGİN

Eskiden oyun incelemek inanın daha kolaydı. Hem bu kadar çok bağımsız yapımcı olmadığı için çıkan oyun sayısı azdı hem de tür oyun türleri bu kadar homojen değildi. "Aksiyon", "Spor" diye başlıklar atarak incelediğimiz oyunların yerini "First Person, Co-op, Roguelike" gibi türler aldı. Eğer *Gunfire Reborn*'u oynadıysanız aslında zaten bu türün ne olduğunu az çok biliyorsunuz. *Borderlands*'i dört kişi oynayıp yavaş yavaş ilerlemek yerine, hızlıca oynayabileceğiniz mini arena modüllerinde gelen düşmanları temizleyerek ilerleyebileceğiniz bir oyun yapmak açıkçası gayet akıllıca. *Mythforce* da bu türün yolcusu. Lakin bunu yaparken hem bir tık daha zor yapısı hem de gördüğüm en tatlı görsel dil ile birleştiriyor.

Mythforce'un aslında çok ilginç bir tarzı var. Oyun He-man vari bir dünyada geçiyor. Görsellerine birkaç saniye bakınca zaten anlamışsınızdır, oyunun görsel dili resmen Masters of the Universe serisinden çıkagelmiş. Kahramanları, düşmanları, ortamdaki objeleri alın He-Man'e koyun asla sırıtmaz. Oyunun kendisinde ise bir He-man gibi güçlü bir karakter yok. Tema biraz daha süper güçlü kahramanın olmadığı bir dünyada yan karakterler güçlerini birleştirerek hayatta kalabilirler miydi kafasında geçiyor.

İleride değişir mi bilmiyorum ama Mythforce gayet net bir şekilde dört kişi oynanmak için tasarlanmış; tek kişi oynayabiliyor olsanız da asıl keyfi Co-Op'ta çıkıyor. Bu oyun gayet net bir şekilde dört kişi oynanmak için tasarlanmış. Şövalye Victoria tank görevi güderken, büyücü Maggie alan kontrolü sağlıyor. Rico ve Hawkins ise asıl hasarı vuran karakterler olmuşlar. Şahsi deneyimlerime göre özellikle bölüm canavarlarına karşı oyunda olması gereken ana karakter Victoria. Maggie de normal bölümleri rahatlatırken, hasar veren karakterler sadece oyunda ne hızla ilerleneceğini etkiliyorlar. Oyunu 1-2 kişiyle de idare eder şekilde oynamak mümkün yani.

Karakterlerin toplamda 3 adet yetenekleri var. Seviye atladıkça bunları geliştirmek veya büyülü silahlarla etkilerini değiştirmek mümkün. Rogue hariç neredeyse hepsinin özellikleri diğer karakterlerle birlikte çalışmak üzerine oluşturulmuş. Örneğin Hawkins attığı okla kalabalık bir güruhu yavaşlatırken, Maggie alan büyüsüyle kaçamayan düşmanlara ciddi hasarlar verebiliyor. Yaratık dengesi de bu konuda fena değil. Başta çerez niyetine gelen iskeletlerin ötesinde, büyüyüp küçülen mantarlar, oyuncuyu tuzaklara çekmeye çalışan goblinler tarzında tatlı düşmanlar geliyor.

Bayramda dört Kişi iskeletora girmek

Mythforce'u ister istemez, *Gunfire Reborn* ile karşılaştırıyorum. *GF Reborn* kadar zor olmasına rağmen bu oyunun temposu çok çok daha düşük. Bazen odadaki düşmanları hızlıca temizlerseniz 10 saniye kadar yenilerinin gelmesini bekliyorsunuz mesela. Biraz da yakın - orta mesafe dövüşlerine ağırlık verildiği için süper bir karakteriniz olsa bile "Ben her şeyi yok ediyorum" hissiyatı asla gelmiyor. Oyun son anına kadar birlikte oynamanızı, destek olmanızı ve beraber takılmanızı şart koşuyor.

Mythforce hakkında hüküm vermek için biraz erken çünkü Erken Erişim'in başında olduğunu çok hissettiriyor. Tekrar eden bölümler, silah ve özellik çeşitliliğinin azlığı ve tek kişilik oynanmaya uygun olmaması gibi sorunlar biraz itici gelse de yakaladığı görsel dil muazzam. Yapımcı Beamdog'un bu oyunun altından kalkabileceğine inancım sonsuz. Sadece dört kişilik takım oyunu mantalitesinin biraz dışına çıkıp Roguelike'ların özünde olan o aşırı güçlü skill'ler ve değişik build'lere imkân vermeye başlasalar yeter.

TÜR: Roguelike | **YAPIM:** Beamdog | **DAĞITIM:** Aspyr Media
DİJİTAL İNDİRME: 49 TL (Epic,) | **YAŞ SINIRI:** 12+

« Her silahın farklı etkileri var. Örneğin canı tam düşmanlara fazla vuran silahla açılışı yapıp sonra canı az düşmana daha etkili bir başka hançerle işi bitirebilirsiniz.

+

- Görsel dili İNANILMAZ
- Bölüm tasarımları gayet hoş

−

- Tek kişilik oynamaya uygun değil
- Şu an sunucuları boş
- Bölümler tekrar ediyor ve tempo düşük
- İlginç build'ler yapmak mümkün değil

Son Karar

Mythforce şimdilik göründüğü kadar iyi oynanmayan bir oyun. Erken erişimden çıktıktan sonra ne hale gelecek göreceğiz.



OUT THERE: OCEANS OF TIME

Fakir oyuncunun Mass Effect'i

ANTON SEMCHENKO

Uzay maceralarını mı seviyorsunuz? Galaksinin dört bir köşesini ziyaret edip birbirinden farklı karakterlerle tanışmak, kendi epik hikayenizi yazmak istiyor musunuz? Heyecanlı savaşlar, sizi ikilemde bırakacak birbirinden zor seçimler sizi heyecanlandırıyor mu? O halde gidin *Mass Effect* falan oynayın. Burada ilginizi çekecek bir şey yok.

Giriş biraz sert olmuş olabilir. O yüzden yazıya devam etmeden şunu belirteyim: Geliştiriciler kafalarındaki oyunu oldukça güzel bir şekilde geliştirmişler. Sistemler çalışıyor, her şeyin amacı belli, büyük ölçüde cilalı bir oyun *Out There*. Eğer burada anlatacaklarım kulağa ilginç gelecekse puana bakmadan, çekinmeden alabilirsiniz kendisini. Ama kesinlikle bana hitap eden bir yapım değil bu.

Little little into the middle...

Temelde oyun birkaç farklı kısımdan oluşuyor. Gezegenler arası yolculuk yaptığımız galaksi haritası bölümü, kaynak topladığımız, keşifler yaptığımız, gezegenlerin yüzeylerinde geçen bölümler ve hikâyenin anlatıldığı görsel roman tarzındaki ara sahneler.

Galaksi haritası kısmını *Mass Effect*'in haritası gibi düşünebilirsiniz. Ama *Mass Effect*'teki gibi bütün galaksiyi aynı anda görmüyoruz. Sadece gemimizin yakın çevresindeki yıldızları görebiliyoruz. Galaksinin neresinde olduğumuzu kestirmemiz mümkün değil. Oyunun yapısı itibariyle görmemize gerek de yok açıkçası. Görevler 100-150 ışık yılı uzaklıkta olsa da bir sıçrayışta sadece 5-10 ışık yılı kadar ilerleyebiliyoruz. (Yani hiç *Mass Effect* gibi değil aslında)

Gezegenler arası seyahat ederken çok sıkılmayalım diye başımıza bazı olaylar gelebiliyor. Daha doğrusu mürettebatın başına bazı olaylar geliyor. Biz olayı görmüyoruz. Karşımıza durumu anlatan bir kutu ve birkaç seçenek çıkıyor sadece. Yaptığımız seçimler doğrultusunda bazen bir şeyler kazanıyor, bazen kaybediyoruz. Bir yandan da "Çok eğlenceli bir olaymış, keşke biz de görsek" diye iç çekiyoruz.

Su yakmıyor makine!

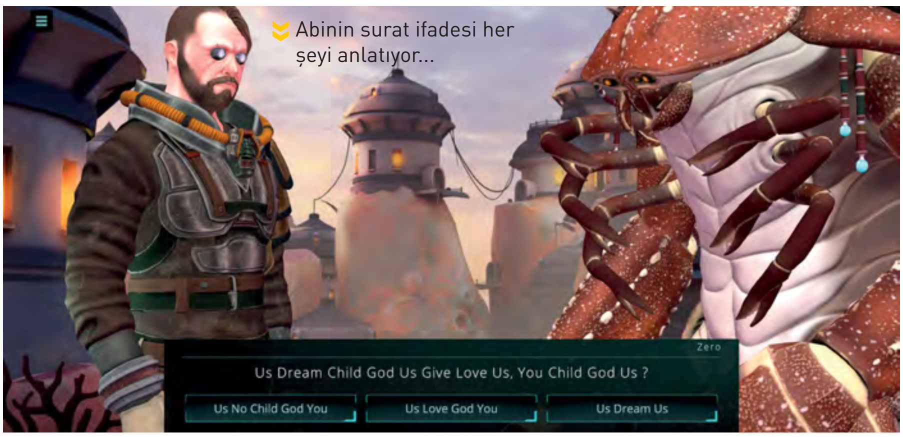
Tabii yıldızlara tıklaya tıklaya sorunsuz bir şekilde ilerleyebiliyor olsaydık oyun çok çabuk biterdi. O yüzden her sıçrayışta yakıt ve oksijenimiz azalıyor, gemimiz hasar görüyor. Bunun için gezegenlere inip kaynak toplamamız lazım. İnebileceğimiz gezegenleri üç kategoriye ayırabiliriz. Yakıt bulabileceğimiz gaz gezegenleri, geminin tamiri için gerekli materyalleri bulabileceğimiz taş gezegenler (rock planet'i başka nasıl çevireyim?) ve oksijen depolayabileceğimiz yeşil gezegenler.

Dikkatli Oyungezerler önceki paragraftaki saçmalığı fark etmiştir hemen. Gaz gezegenine nasıl iniyoruz, değil mi? Haklısınız, tam olarak inmiyoruz (evet, yine kandırdım). Yörüngesine girip aşağıya bir araç gönderiyoruz, kendisi gazları toplayıp geliyor. Eğer gemiye ilgili modülü inşa ederseniz aynı şekilde yıldızlardan da yakıt çekebilirsiniz.

Kaya ve yeşil gezegenlerden kaynak toplamak için yüzeye inmeniz ve sondaj yapmanız gerekiyor. Pratikte biraz daha fazla kaynak harcamak dışında gaz gezegenlerinden yakıt toplamaktan bir farkı yok bunun. Ama bu iki tip gezegeni boşuna ayrı tutmadım. Bazılarında ilgi noktaları (points of interest) bulmanız mümkün. Yörüngedeyken aynı *Mass Effect 2*'deki gibi gezegeni tarayarak buluyoruz bu noktaları (işte burası tam Mass Effect gibi, valla bak!). Böyle bir noktaya inerseniz mürettebatınızdan dört kişi seçip keşfe çıkabilirsiniz.

Mako'yu öpüp başınıza koyun...

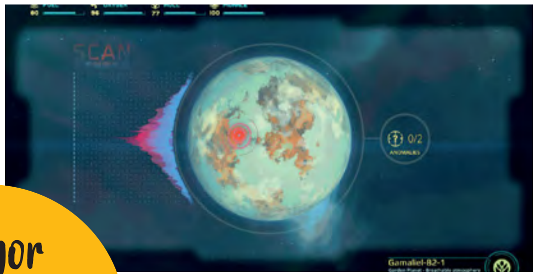
Keşif derken *Mass Effect*'teki gibi aksiyon beklemeyin. *Civilizations*'a benzeyen, altıgenlerden oluşan bir haritada kuş



Abinin surat ifadesi her şeyi anlatıyor...







Ayyynı! Mass Effect gibi ama tam değil...

Biliyor muydunuz?

Bu yazı yazılırken (bu da dahil) 14 kere Mass Effect anılmıştır.



Previosly in Out There...

Oceans of Time, Out There serisinin ikinci oyunu. Ama ikincisinde olanları anlamak için ilkini oynamanıza gerek yok. Rivayete göre ana karakterimizle ilk oyunda da karşılaşıyormuşuz ancak mühim bir ayrıntı yokmuş. Videolardan gördüğüm kadarıyla ikinci oyuna benziyormuş ve bir şekilde bir sürü ödül almış.

bakışı yönetiyorsunuz ekibinizi. Bazı altıgenlerde çeşitli kaynaklar, yerleşim birimleri veya tarihi kalıntılar, bazılarında ise zehirli mantarlar, dikenler var. Tahmin edebileceğiniz gibi zehirli mantarların veya dikenlerin üzerinden geçtiğinizde hasar alabiliyorsunuz.

Bir yerleşim birimine girerseniz yerli halkla ticaret yapabilir veya birilerini mürettebatınıza katabilirsiniz. Genelde buralarda önemli bir şey çıkmıyor. Bazen ihtiyacınız olan madenleri takas edebiliyorsunuz, o kadar. RYO'lardaki rastgele önemsiz NPC'ler gibi düşünebilirsiniz. Ekip üyelerinizi geliştirmek için tecrübeye ihtiyacınız yoksa buraları görmezden gelebilirsiniz.

Tecrübe derken hemen heyecanlanmayın. Çılgın yetenek ağaçları ve özelleştirme seçenekleri canlanmasın gözünüzde. Toplam üç sınıf ve dört seviye var. Burada en önemli nokta karakterlerin aksiyon puanları. Bu puanların iki fonksiyonu var. İlki bildiğiniz yetenek kullanma. Ekip arkadaşlarımızın canını doldurmak, negatif etkileri kaldırmak gibi sıradan şeyler. Tabii bunları siz seçmiyorsunuz. Karaktere ekli geliyor. İkincisi ise karşımıza çıkan seçenekler ile ilgili.

Mass Effect'te seçenek olsa beğenirsiniz ama bu Out There!

Uzayda gezinirken olduğu gibi ilginç bir şey bulduğumuzda karşımıza olayı tasvir eden bir kutu ve seçenekler çıkıyor. Buradaki bazı seçenekler ekibimizdeki karakterlerin sınıflarına bağlı olabiliyor ve belli sayıda aksiyon puanı istiyor.

Aranızda "Ne güzel, oyunun hikayesi böyle ufak detaylarla zenginleşiyor!" diye düşünen optimistler varsa bu olayların asıl konuyla alakalı olmadığını ve hiçbir şekilde bağlanmadığını belirteyim. Kendi içinde başlayıp biten, alakasız minik hikâyeler bunlar. Asıl hikâyeyi görsel roman tarzı ara sahnelerde öğreniyoruz. Olay binlerce yıl gelecekte, Dünya'nın unutulduğu bir zaman diliminde geçiyor. Evrendeki en güçlü ve en tehlikeli yaratığı hapishaneye götürürken hayvan kaçıveriyor. Yüzyıl sonra bilmediğimiz bir gezegende uyanıyoruz. Bu süre zarfında ne olduğunu anlamak ve hayvanı tekrar yakalamak için yola koyuluyoruz.

Şimdi ben burada iki sayfa boyunca oyunu anlattım diye çok derin mekaniklerin olduğu izlenimini yaratmış olabilirim. Ama yok öyle bir şey. Burada tarif ettiğim mekanikleri ilk 15-20 dakikada deneyimliyorsunuz. Kalan 10-15 saat boyunca da tekrar ediyorsunuz. Düşünmenizi veya planlamanızı gerektirecek bir durum yok ortada.

Kısaca ortalamanın altında bir hikâyesi, tekdüze karakterler, kötü yazılmış diyaloglar, sığ mekanikler derken son yıllarda oynadığım en sıkıcı oyun olabilir *Out There*. Podcast dinlerken elinizi gözünüzü meşgul edecek bir şeyler arıyorsanız şans verebilirsiniz, yoksa es geçiniz. (Nedense canım *Mass Effect* çekti. Neden acaba?)

TÜR: Rol Yapma Oyunu | **YAPIM:** Mi-Clos Stuido, Goblinz
DAĞITIM: Modern Wolf, Fractale, WhisperGames | **DİJİTAL İNDİRME:** 40 TL (Steam)

+

- Mass Effect'i andırıyor
- Çalışıyor, cilalı

–

- Kötü yazılmış diyaloglar
- Tekdüze karakterler
- Tekdüze oynanış

4



Son Karar

Podcast dinlerken eliniz ayağınız rahat durmuyorsa, illa bilim kurgu temalı bir şeyler oynamak istiyorsanız belki bakabilirsiniz. Bence onun yerine yürüyüşe çıkın ya da spor yapın.


THE QUARRY

Yazan: **Eser Güven**

Ben bu filmde daha önce uyumuştum



Supermassive Games, 2015 tarihli *Until Dawn*'dan sonra yine aynı türde dört oyun geliştirdi. Aradan geçen 7 sene, 4 oyun ve adamlar hâl3a gözleri balık gibi bakan karakterlere bir çözüm bulamadı! İnanılmaz!

Until Dawn bence Supermassive Games'in en iyi oyunuydu, görmediğim bir şeyi kalmasın diye defalarca bitirdim ve her defasında da keyif aldım. Ama *The Dark Pictures Anthology*'de aynı başarıyı tekrarlayamadı bence Supermassive. *The Quarry* ise TDPA'dan iyi, *Until Dawn*'dan kötü bir oyun gözümde.

Oyuna saydırmadan önce şunu bir içimden atayım. Yahu şu oyunun geliştirmesi bittikten sonra QA'dan geçmiyor mu, testler yapılmıyor mu? Bir Allah'ın kulu da çıkıp "Lan bu Max'in gözleri neden karşıya değil de Laura'nın boynuna doğru bakıyor" demedi mi? Hayır az önce adamın arabayı kullandığını görmesem "Herhalde görme engelli" falan diyeceğim. Neyse ki diğer karakterler durumu bayağı bir toparladı ama daha ilk dakikadan böyle bir hayal kırıklığı da oyuna ön yargıyla başlamama neden oldu işte.

Bir sonraki hit oyun ne zaman Supermassive?

Halbuki benim *The Quarry*'den beklentilerim bir hayli yüksekti. Teen slasher filmlerini severim, hele işin içinde yaz kampı falan varsa daha da severim. Küçüklükten beri 13. Cuma hayranıyım sonuçta. Hele bir de bu oyunu *The Dark Anthology*'e sokmadıklarında iyice umutlandım, herhalde korku unsuru iyice yüksek olacak dedim. Meh.

Aslında *The Quarry* fena da başlamadı. En başta orman sekansı gayet güzeldi, korkutucu bir oyun olacak havası verdi. Sonra kendimizi Hackett's Quarry'de bulduk, oyunun giriş kısmı tamamlandı ve diğer yedi karakterin olduğu kısma geçtik. Bundan sonra yaklaşık 2-3 saatlik bir uyku resitali başladı işte. Karakterleri tanıyalım, gençler arasındaki cinsel çekimlere şahit olalım, kim kimin kuyusunu kazıyor öğrenelim, kıskançlıklar, ergenlikler falan derken bir an "Herhalde oyun bundan ibaret" diye düşünüp bırakasım bile geldi. Neyse ki öyle değilmiş, oyunun ikinci yarısı bir hayli hareketli ama işte daha ilk saatten oyuncuyu kaybetmek de olmaz ki…

The Quarry gerçekten de film gibi oyun. Oynanış kısmı ciddi anlamda az. Türün diğer oyunlarında da azdı belki ama sanki onlarda daha çok şey yap-



tığımızı hissediyorduk. Bunda ise yürüyoruz. Ha bir de koşuyoruz. Yürürken ilgilenilecek bir şey görünce parlıyor zaten, koşarken falan da işte QTE sahneleri var. Doğru zamanda başını eğ, nefesini tut falan gibi şeyler. Zaten şunun şurasında 6-7 saatlik bir hikâye oynayacağız, kontrolün oynanış açısından biraz daha bizde olmasını tercih ederdim. Olay sadece "Şunu mu yaptın, bunu mu yaptın?" sorusuna cevap vermek olmamalıydı yani.

Hayat dediğin pamuk ipliğine bağlı, ayağınız takılsa birileri zarar görüyor

The Quarry oynarken kendinize bir hedef koyabilirsiniz. "Herkesi hayatta tutacağım" diyebilirsiniz mesela ya da "Herkes gebersin nıhahaha" diyerek oynayabilirsiniz. Ama sizin elinizde olmayan ya da sonucunu kestirmeniz mümkün olmayan seçimler yüzünden o an oynadığınız karakter değil de bir başkası ölünce insan gerçekten sinir oluyor. İşin kötüsü o ana kadar bunu düşünmeniz mümkün değil, yani olay "Yaratık iki kişiden birini yiyecek, hangisini kurtarırsın" gibi bir şey değil. Spoiler vermemek için detaya giremiyorum ama yaptığım alakasız bir eylem sonucunda diğer bir karakterin yaratığa yem olmasını sevmedim ben. Öyle olunca bu tür hedefleri başarabilme şansı da çok rasgele bir hal alıyor. Açıkçası ben saldırmakla koşmak arasından koşmayı seçersem, karakterin koşarak kaçmasını beklerim, koşarken başkalarını öldürtecek bir şeyler yapmasını değil.

Ha yine de Sezar'ın hakkını Sezar'a vereyim. Supermassive Games bu tür durumlar için bize üç adet 'geri sarma' hakkı vermiş. Sağ olsunlar. Efendim? Vermemişler mi? Nasıl yani, yoksa siz oyunun 70 TL daha pahalı olan Deluxe sürümünü almamış mıydınız? Evet, Supermassive gerçekten de bu özelliği Deluxe'e koymuş ama normal versiyonda kullanmak için oyunu önce bir kez bitirmeniz gerekiyor. Yani ilk sefer için elinizde olmayan seçimlerin ceremesini çekmeniz lazım.

HALA UNTIL DAWN GİBİSİNİ BEKLEMEYE DEVAM...





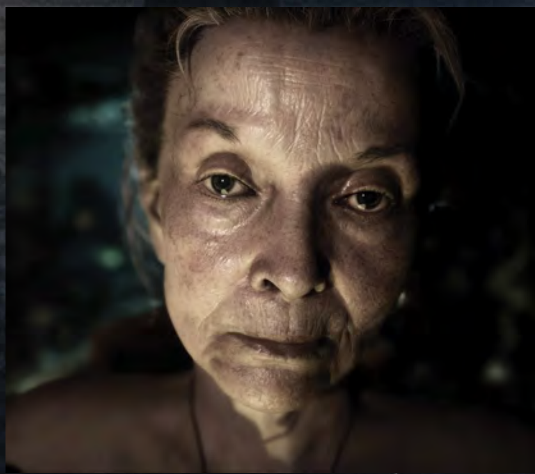
Şimdi bir gören falan olur...



Ortamın güzelliğine aldanmayın, spoiler olmasın diye ölüm resmi koyamıyorum



Adeta bir Stranger Things.



İnsan sevdiğini gömermiş

Neyse biraz da iyi şeylerden bahsedeyim ki oyuna lanet okuduğum düşünülmesin. *The Quarry* gerçekten de çok sağlam bir oyuncu kadrosuna sahip. Alien'ın Bishop'ı Lance Henriksen, şerif Ted Raimi, kampın sahibi David Arquette, Lin Shaye, Ariel Winter, Miles Robbins falan derken gerçekten yıldızlar geçidi gibi bir kadro var ve tümü de Hollywood kalitesinde performanslar sergilemişler. Karakterler arasındaki diyaloglar zaman zaman acayip cheesy ama bu tür korku filmlerinde de genelde böyle olur zaten. Kampta baltalı azılı bir katil varken gençler sevişecek yer arar, izleyiciye aptalca gelebilen muhabbetler yaparlar. Bu bakımdan da gerçekçi olmuş yani *The Quarry*. Karakter modellemeleri de genel olarak iyi ama işte başta söylediğim tarzda özellikle çoklu sahnelerde gözler, doku sapıtmaları, anlık performans düşüşleri veya dudak senkronu kaymaları işin sinematik kısmına sağlam bir darbe indiriyor.

Sevdiğim bir diğer kısım ise arayışın ödüllendirilmesi oldu. Özellikle de oyunu sadece bir kez oynamayı planlıyorsanız tüm mekanları detaylı biçimde gezerek mümkün olduğunca çok ipucu toplamanızı öneririm, bunun oyunun sonuna ciddi biçimde etkisi olacağını bilin yani. Benim gibi her şeyi toplamayı kendine görev edinen bir oyuncuysanız bunun sadece kozmetik bir başarı değil de oyuna etki eden bir unsur olduğunu görmeyi siz de seveceksiniz.

Vay be, nasıl da dolmuşum. Ama bunun tek sebebi *The Quarry*'den beklentilerimin çok yüksek olmasıydı. Supermassive'in *Until Dawn*'ı geçebileceğini düşündüm, geçmesini umdum. O yüzden de hayal kırıklığım fazla oldu. Yoksa oyunu bitirdikten sonra neleri değiştirebilirim diye tekrar oynamaya başlamazdım, yani zamanımı boşa harcadığımı düşünmüş falan değilim. Anlattığı hikâye bakımından *The Dark Pictures* oyunlarından çok daha iyi, *Until Dawn* ile de kafa kafaya mücadele verir. Oynanış ise diğer oyunların gerisinde kalmış. 429 TL'lik fiyat etiketini düşününce fiyat performans oranının da iyi olmadığını düşünüyorum ama güzel bir indirime girerse hikâyesi için en az bir kez oynanır diyorum.

TÜR: İnteraktif macera | **YAPIM:** Supermassive Games
DAĞITIM: 2K Games | **DİJİTAL İNDİRME:** Steam (429 TL)

+

- Oyunculuklar ve oyuncu seçimi bir hayli iyi
- Teen slasher hissiyatını iyi veriyor
- Birlikte oynama özelliği çok eğlenceli
- Türkçe dil desteği var (ama biraz sorunlu)
- Vahşet düzeyi hiç fena değil

–

- Fiyatına göre oyun süresi bir hayli kısa
- Oynanış namına çok da bir numarası yok
- Ara sahneleri hızlı geçmek mümkün değil
- Karakterlere eşit süre ayrılmamış
- Diyaloglarda ve grafiklerde yer yer glitchler oluyor
- Bazı seçeneklerin nasıl sonuçlanacağına dair fikir yürütmek mümkün değil

7

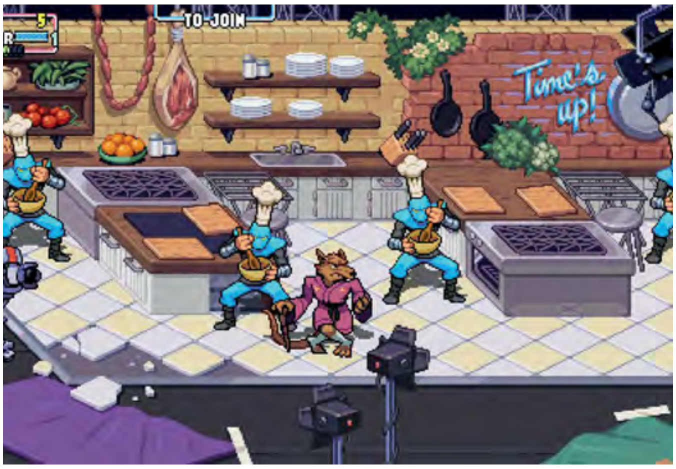


Son Karar

Yavaş başlayıp hızlı biten bir oyun The Quarry. Anlattığı hikâye çok güzel, oyunculuklar çok güzel, seslendirmeler on numara ama gelin görün ki oynanış öğeleri olarak diğer Supermassive Games oyunlarının gerisinde kalıyor.



Turtles In Time'daki gibi Auto-Scroll bölümler de mevcut



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: SHREDDER'S REVENGE

Cowabunga!

EMRE SÜMER

Artık biraz yaşlanan bir marka olsa da 90'ların tartışmasız en büyük fenomenlerinden biriydi Ninja Kaplumbağalar. TV serisi anormal derecede başarılı olunca oyuncaklardan tutun da video oyunlarına kadar pek çok pazara da uyarlandı tabii. Şu an 50'den fazla resmi oyunu olan, Beat'em-up, dövüş, macera, aksiyon, hatta Metroidvania türlerini bile deneyen devasa bir markadan bahsediyoruz. Ne var ki seriye olan ilginin yıllar içinde azalmasına paralel olarak video oyunlarının da kalitesi hayli düşmüştü maalesef. İşte bu noktada *Shredder's Revenge* adeta güneş gibi doğuyor.

Shredder's Revenge seriyi en uygun olduğu türe, yani klasik 2B Beat'em-up'a döndürüyor. Üstelik bu sefer kaplumbağalarımızın yanı sıra Splinter Usta, April O'Neal ve Casey Jones'u da kullanabiliyoruz. Bu karakterlerin hepsinin hız, hasar ve mesafe olmak üzere farklı istatistikleri ve kendi özel hareketleri var ayrıca. Hepsi de basit birer sprite farklılığı yerine özgün oynanışlar sunuyor yani. Keza ben Mike ile döktürürken Leonardo ile kabuk şoku geçirdim mesela.

Manhattan ve X-Boyutu'nda geçen 16 tur boyunca Foot Clan ve 1987 TV serisindeki bilumum kötüyü döve döve ilerliyoruz (TV serisi kısmına birazdan değineceğim) tahmin edebileceğiniz üzere. Gelgelelim Beat'em-up türü biraz tekdüze olduğu için Tribute Games oyuna biraz RYO sosu eklemeye çalışmış canlandırmak adına ve çok da iyi yapmış. Her turda "5 tane Foot Soldier'ı ekrana fırlat" tadında yan görevlerin yanı sıra Irma'nın günlükleri veya Vernon'un video kasetleri gibi bulunmayı bekleyen gizli objeler var ve siz bu yan görevleri yerine getirdikçe karakteriniz puan topluyor. Topladığınız puanlar belirli bir eşiğe ulaştığında da seviye atlıyorsunuz ki bu sağlık barınızın veya Ninja Power barınızın artması ya da yeni özel hareketlere kavuşmanız demek. Şahsen ben bunları yapmaya uğraşırken hayli keyif aldım ve uzun yıllardır ilk kez bir Beat'em-up bana sıkıcı gelmedi.

Tabii oyunun tekdüzeliği engelleme konusundaki tek başarısı bu değil, keza oldukça basit fakat bir o kadar keyifli bir kombo sistemi var. Atıyorum rakibinize koşup kabuğunuzla toslayabilir, birkaç darbe indirdikten sonra havaya zıplatabilir ve havada da Air Special'ınızı çakarak okkalı bir kombo yapabilirsiniz. Üstelik hem bu saydıklarımı yapmak hayli kolay hem de varyasyonlar kullandığınız karakterlere göre çeşitleniyor. Birileriyle beraber oynarken yapabileceğiniz çoklu hareketler de cabası! Yapımcı bu akıcı kombo sistemiyle oyunu tuş dövmekten uzaklaştırmayı çok iyi başarmış. Lakin burada küçük bir eksi de belirtmek isterim: Özel hareket yapabilmek için kullandığınız Ninja Power Bar'ı Taunt yaparak doldurabiliyorsunuz ve bu yüzden her ekranı temizlediğimde Mike ile dans ederken buldum kendimi. Biraz sömürüye



Ara sahneler diziden fırlamış gibi





« Seni özlemiştik reis...



açık ve oyunun temposunu düşüren bir sistem olmuş bu.

Oyunun şahsen en başarılı bulduğum kısmına gelecek olursak da 1987 TV serisinin havasını olağanüstü şekilde yansıtmayı başarmışlar. Bunda serinin harika Pixel-art tarzının büyük bir payı var. Serinin çizim tarzı, seslendirmeleri ve en önemlisi de mizahı oyuna birebir olarak yansıtılmış. Alışveriş merkezinde geçen turda bir bakıyorsunuz Foot Soldier'lar alışveriş yapıp dondurma yiyor ya da karnavalda çığırtkanlık yapıyor. Ana kadronun yanı sıra Rat King, Punk Frogs, Dexter, Vernon, Neutrinos gibi klasik karakterleri görmek de çok mutlu etti beni mesela. Yüksek tempolu ve hemen akılda yer eden müzikler de cabası ki ben özellikle vokalli parçaları çok beğendim. Oyunu oynarken zaman zaman efsane TV serisinin bir bölümünü izliyor gibi hissediyorsunuz.

Oyunun başarısındaki bir diğer önemli etken ise Tribute Games'in serinin en iyi oyunlarını çalışmış ve en iyi elementlerini bir potada eritmeyi başarmış olması. Turtle Van ile şehri dolaşmak fikri NES'e çıkan ilk *TMNT*'den mesela. Tur başlarında boss'ların siluetinin gösterilmesi ve ayak askerlerinin ekrana fırlatılması *Turtles In Time*'dan, Super Shredder dövüşü direkt *Manhattan Project*'ten. Benim gibi serinin eski oyunlarını oynamış oyuncular daha pek çok referansı anında yakalayacak ve büyük keyif alacaktır.

Oyunun eksi yönleri de yok değil tabii. Oyun açıkçası biraz kısa, keza her biri taş çatlasa 10dk süren 16 bölümden bahsediyoruz. Lakin bütün karakterlerle oyunu bitirmeye ve seviyelerini yükseltmeye çalışarak oyunu süresini arttırabilirsiniz. Steam'de 36 liradan satılan, hatta Gamepass'te bedavaya verilen bir oyun için buradan vurmayı pek doğru bulmuyorum ben. Ayrıca oyun biraz da gereğinden fazla kolay. Bunun için de sınırlı devam hakkı olan Arcade modu deneyebilirsiniz.

Shredder's Revenge tabii ki de bir AAA oyun kalitesinde bir iş değil. Ama yapmak istediğini olabilecek belki de en başarılı şekilde yerine getiren, dersine çok iyi çalışmış ve en önemlisi de serinin ruhunu mükemmel şekilde yaşatan, hatta canlandıran bir oyun olmuş. Hele sizinle beraber oynayacak birkaç dinozor daha buldunuz mu tadından yenmiyor. Serinin şimdiye kadar en iyi oyunu olduğunu düşünüyor (ki Turtles in Time gibi bir Arcade klasiği varken çok iddialı bir cümle bu) ve başta serinin hayranları olmak üzere türün meraklısı herkese şiddetle tavsiye ediyorum.

TÜR: Beat'em-up | **YAPIM:** Tribute Games | **DAĞITIM:** Dotemu
DİJİTAL İNDİRME: Steam (36tl), PSN (219tl), Switch (25 Euro), Xbox (71tl)

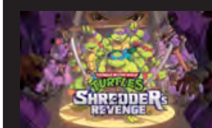
+

- 1987 tv serisinin ruhunu olağanüstü şekilde yansıtıyor
- Kombo sistemi basit fakat inanılmaz akıcı
- Çizimler ve müzikler çok başarılı
- Her karakter farklı bir oynayış tarzı sunuyor
- Yan görevler ve RPG sosu oyunu tekdüzelikten kurtarıyor

−

- Oyun süresi biraz kısa
- Bir tık daha zor olabilirdi
- Taunt'la Ninja Power doldurabilmek pek doğru olmamış

8,5



Son Karar

Serinin şimdiye kadar ki en iyi oyunu!



MARIO STRIKERS: BATTLE LEAGUE FOOTBALL

Fut'un bol olanı

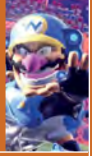
ALİ SEZGİN

Nintendo oyunlarının en sevdiğim yanı herhangi bir konspeti alıp kendilerine ait bir bambaşka bir şeye dönüştürebiliyorlar. Golf ve tenis hayatta izlemem ama Mario'nun tenis ve golf oyunları arkadaşlarımla birlikte oynadığım en eğlenceli oyunlardandır. Futbolu takip ediyorum yalan söylemeyeyim ama *Mario Strikers*'ı Gamecube'de oynadığımda aklıma bildiğimiz anlamıyla futbol gelmiyordu. Bir kale ve top var ama gerisinin futbolla alakası yok. *Mario Strikers Battle League* de aynı formülü uyguluyor. Sadece oyunlarda olan o "kontrollü kaos" ölçeğinin ibresi biraz daha kaos yönüne kaymış.

Eğer Gamecube veya Wii'de *Mario Strikers* oynamadıysanız bu seriye en çok benzeyen oyun *Goal 3 (Kunio Kun No Nekketsu Soccer League)* olabilir. Oyunda özel vuruşlar var, faul yapmak serbest değil gerekli de hatta. Bütün bunların üstüne durumdan duruma saha içi kaosla da boğuşmak gerekiyor. Bunu kötü bir şey gibi söylemiyorum. Topu alırken bir anda Donkey Kong tarafından duvara yapıştırılmak veya üzerime devasa bir bomba gelmesi alıştıktan sonra o kadar kötü gelmiyor inanın. Zaten bu patlamalı, kaydırmalı özel eşyaların gelmesinin de bir mantığı var. Toplu karakterlere her türlü şiddet mubah ama Prenses Peach'e durup dururken omuz atarsanız taraftar bundan rahatsız oluyor rakip takıma eşyalar vermeye başlıyor. Yani sert oynamak bir taktik olsa da bunun geri dönüşünü de göze almak gerekiyor. Atılacak bir gole kıyasla rakip takıma gidecek değerli bir eşya sorun olmasa da rakibe sürekli mühimmat sağlamanın anlamı da yok.

Süper vuruşlarıysa sürekli yapmak mümkün değil. Sahaya düşen enerji küresini kim kaparsa, o süper şut çekebiliyor hale geliyor. Bu vuruşlar kurtarılamaz değil ve kaleye olan uzaklığa göre kesin gol olan o mükemmel şutu atmak zorlaşıyor. "Süper enerji" olarak tanımlayacağım bu güçlendirmenin geldiği zaman da hem savunma yapmak hem de ofans çok eğlenceli oluyor. Savunuyorsanız rakibin olabildiğince çabuk şut çekmek isteyeceğini öngörerek daha sert oynamanız gerekiyor. Saldırırken de o enerji bitmeden olabildiğince









« Bir bombayla bütün bir koşu yolunu açmak mümkün.

çabuk girmek gerekiyor rakip sahaya.

Üç top bir penaltı

Serinin önceki oyunlarından üç önemli farklı var. Eskiden bir ana karakter seçip yanına üç yancı alırken artık bütün takımı Mario ailesinin fertleriyle doldurmak mümkün. Örneğin Bowser'ın, Wario'nun, Waluigi'nin olduğu bir "gerçek kötüler" takımı kurmak istiyorsanız bu gayet mümkün. Diğer farksa arenanın eski oyunlara göre çok ama çok daha dar olması. Eski *Mario Strikers* oyunlarında topu aldığınız zaman, rakibe karşı pozisyon almak veya pas atacağınız oyuncuya yaklaşmak için bolca zamanınız varken burada her pozisyonda en az iki rakiple karşı karşıya geliyorsunuz. Son olarak en önemli değişiklikse eşya sistemi olmuş. Her karakterin hız, güç, şut gibi belirli özellikleri var. Genel olarak her karakter ortalamaya yakın dengeli yapıdalar, örneğin Christiano Ronaldo gibi aşırı hızlı kimsenin yakalamayacağı bir karakter yok. Böyle biri olmasını istiyorsanız, turnuva ve maçlardan gelen puanlarla karakterlere yeni forma zırhları açmak mümkün oluyor. Bu zırhların elbette götürüleri oluyor. Örneğin hız bonusu veren bir kask bu sefer şut tekniğini azaltıyor. O yüzden 25 yetenek puanının tamamını doldurmuş bir karakter diğer yönlerden ciddi anlamda aksar halde olabiliyor.

Battle League içerik olarak da beni hayal kırıklığına uğratmadı. Çevirimiçi maç yapabilmek bile başlı başına oyunun ömrünü 5-6 ay arttırıyor. Bir de bunun üstüne kupalar ve açılabilir zırh parçaları gelince, bütün içeriği sindirmek isteyen oyuncuların *Mario Strikers*'a bolca zaman harcayacaklarını öngörmek zor değil. Biliyorsunuz Nintendo'nun oyunlarını çıkışlarından yıllar sonra ücretsiz içeriklerle desteklemek gibi bir huyu var. Bu yüzden "Mario Strikers aldık 3 günde yapacak bir şey kalmadı" gibi bir durumun başınıza gelmeyeceğinden eminim.

Prensesin kramponunu kim çaldı?

Benim oyunla ilgili tek ve en büyük sıkıntım, Nintendo oyunlarına kıyasla biraz fazla "kontrolsüz" kaos olması. Saha gerçekten çok dar ve rakiplerinizi geçmek, saldırılardan kaçmak biraz şansa bakıyor. Önceki oyunlarda iyi bir pas ve bir defansı geçerek bir anda kaleci ile karşı karşıya kalmak mümkünken *Battle League* için bunu söylemek güç. Eski oyunlarda da halı saha havası vardı ama bu biraz daha minyatür halı sahaya dönmüş resmen. Aynı şekilde gelen eşyalar da sahanın daralması nedeniyle eskisine oranla çok daha etkili hale gelmişler. Bir bomba atınca mesela en az 2-3 kişi yere devriliveriyor. Eşyaların bu kadar etkili hale gelmesi, kaçış zıplamaları, şut atar gibi yapıp kaçmalar gibi oyunu öğrendikçe gelen ustalık hamlelerini etkisiz hale getirmiş.

Mario Strikers Battle League hem çevirimiçi oynama seçenekleri hem de bolca içeriğiyle beni mutlu etmiş olsa da "Oynaması zor öğrenmesi kolay" Nintendo formülünün biraz dışına çıkması nedeniyle tam anlamıyla içime sinen bir oyun olamadı. Alırsanız iyi vakit geçireceğinize şüphem yok lakin benim üniversite yıllarında Gamecube ile yaşadığım gibi sürekli geceli gündüzlü oynadığımız o deneyimi veremeyebilir. Bir futbol oyunu veya kısmen daha teknik bir oyun bekleyen oyuncular bir nebze hayal kırıklığına uğrayabilirler ama *Mario Strikers*'ın bir parti oyunu olarak hâlâ büyük bir potansiyeli var.



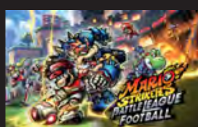
+

- Çevirimiçi sistem harika çalışıyor
- Eşya sistemi gayet ilginç
- Sürükleyici yüksek tempolu oynanış

−

- Bazen kaos fazla gelebiliyor
- Saha stratejik oynamak için çok dar
- Süper şut animasyonları fazla tekrar ediyor

7



Son Karar

Battle League oynanış olarak serinin eski oyunlarına kıyasla daha geride olsa da çevirimiçi maç yapma imkanı bu kusuru kapatıyor.

TÜR: Spor | **YAPIM:** Next Level Games | **DAĞITIM:** Nintendo
DİJİTAL İNDİRME: 60$ (Eshop) | **YAŞ SINIRI:** 12+

WONDER BOY COLLECTION

Bir Garip Toplama Paketi

EMRE SÜMER

Ne ilginçtir ki *Wonder Boy*'dan devşirme olmasına rağmen *Adventure Island* çok daha popüler bir seri. 1986 yılında Arcade'lere çıkan ilk *Wonder Boy* oyunu, Japonya'da baş karakteri değiştirilip *Adventure Island (Takahashi Meijin no Bōken Jima)* adıyla Famicom'a aktarılmış, hayli başarılı olunca da bağımsız bir seri olarak yoluna devam etmişti. Geçen zaman zarfında da *Wonder Boy* serisi *Adventure Island*'ın gölgesinde kalsa da genel olarak çok daha başarılı bir seri olduğunu düşünüyorum. Hele ki seride *Wonder Boy 3: The Dragon Trap* gibi efsane bir oyun varken.

Wonder Boy Collection çok garip bir toplama paketi. Keza Remake'leri saymazsak serinin 7 ana oyunundan sadece 4 tanesini içeriyor ve ne hikmetse bu oyunlar arasında serinin en iyisi olan *Wonder Boy 3* yok. Üstelik gene bu sene içerisinde serinin tüm ana oyunlarını içerecek olan *Wonder Boy Anniversary Collection* da çıkacakken bu paketin amacı neydi, açıkçası anlamakta güçlük geçiyorum.

Paketteki oyunların üzerinden kısaca geçecek olursak, ilk oyunumuz tahmin edebileceğiniz üzere 1986 yapımı orijinal *Wonder Boy*. Zamana karşı ilerliyor, meyve toplayarak süremizi tekrar dolduruyor, balta ve alev topları kullanarak da düşmanlara karşı savaşıyoruz. Zaten artık hepimizin bildiği şekilde klasikleşmiş fakat halen daha çocukluktan hatırladığım kadar da zor bir platform–aksiyon oyunu.

Serinin ikinci oyunu olan *Wonder Boy in Monster Land* ise platform-aksiyon türüne devam eden Adventure Island'ın aksine aksiyon–RYO tarafına kaymaya karar vermiş ki çok da doğru bir karar olmuş. Keza bu oyunla beraber serinin kendi tarzını ve dünyasını oturtmaya başladığını söylemek yanlış olmaz. Artık şehirlerde gezebiliyor, insanlarla konuşabiliyor, alışveriş yapıp ekipmanlar satın alabiliyor, büyüler kullanabiliyor ve boss savaşları yapabiliyoruz. Özellikle de döneminin standartları göz önüne alındığında çok başarılı ve keyifli bir oyun olduğunu düşünüyorum.

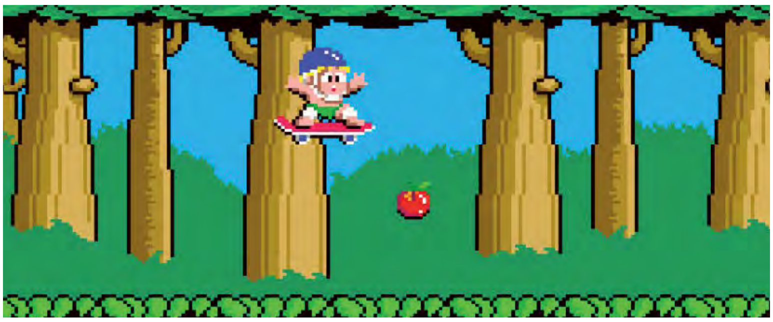
Serinin 3 numaralı oyunlarını atladıktan sonra (*Monster Lair* ve *Dragon's Trap*) sıradaki oyunu *Wonder Boy in Monster World* için de az önce bahsettiğim *Monster Land*'in Sega Genesis'e gelen gelişmiş versiyonu da diyebiliriz. Keza 16-bit'in getirdiği nimetlerle teknolojik açıdan bir

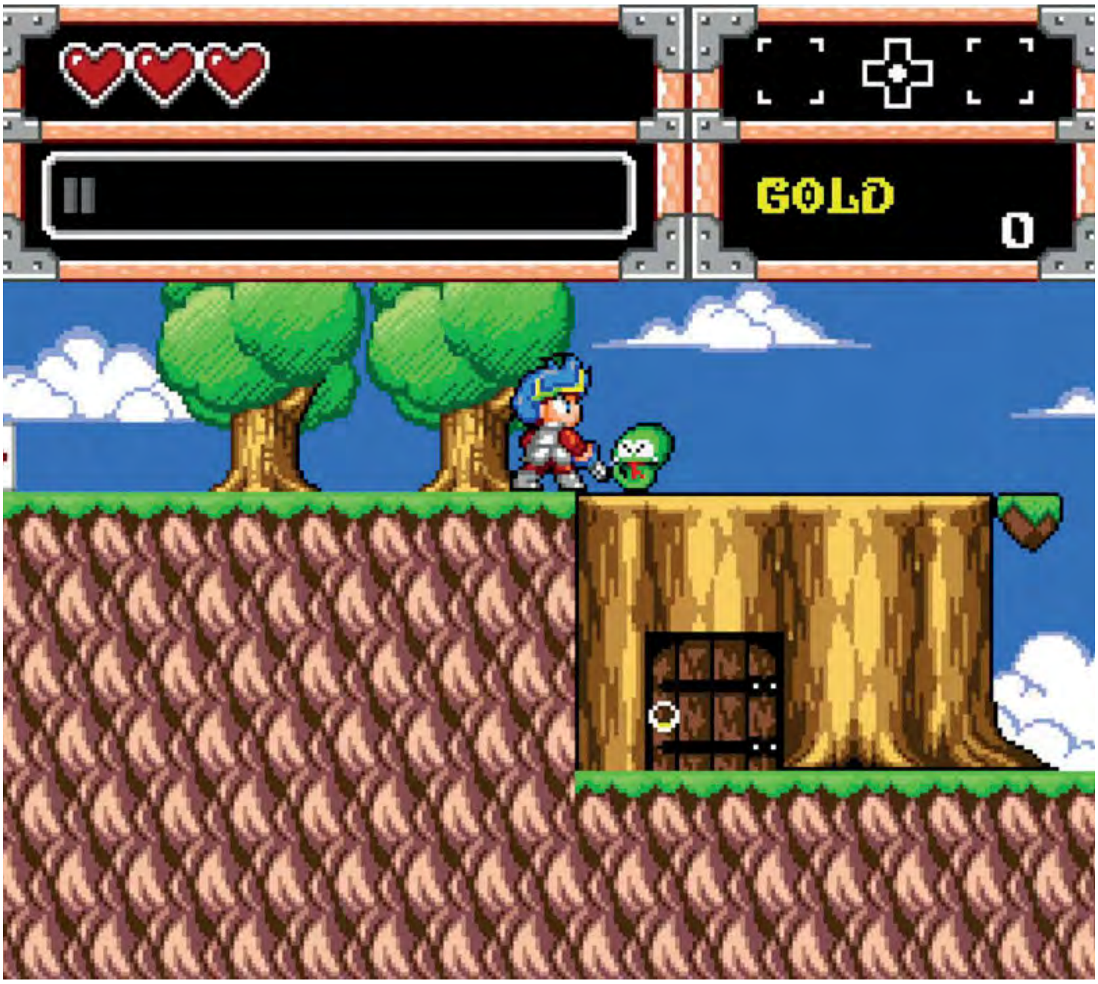




Ne olduğunu bilmediğiniz yaratıkları kılıcınızla dürtmeyin...







tık ilerleyip yeni bir öykü ve düşmanlar sunsa da oynanış açısından pek bir yenilik sunmuyor. Zaten aynı dönemde gene 16-bit'e çıkan *Final Fantasy, Dragon Quest, Breath of Fire, Secret of Mana* gibi rakiplerinin gölgesinde kaldığı aşikâr. Gene de kendi başına hoş bir oyun olduğunu söyleyebiliriz.

Gelelim paketteki en ilginç oyuna. Serinin 5. oyunu olan *Monster World IV* zamanında sadece Japonya'ya çıkmış, 2012'deki PSN ve Xbox versiyonuna kadar da 18 sene boyunca resmi İngilizce desteği sunmamıştı. O yüzden benim de pakette ilk denediğim bu oldu. Oyun gene öncekiler gibi aksiyon-RYO olsa da pek çok açıdan kendini geliştirmiş. Karakterimiz Asha'ya eşlik eden Pepelogoo isminde bir canavar dostumuz var ve Pepelogoo'yu kullanarak kısa mesafeli uçabiliyor, double jump yapabiliyor, gizli kapıları bulabiliyor ve alevleri söndürmek gibi pek çok objeyle etkileşime geçebiliyorsunuz. Bu da oynanışa hayli renk katıyor tabii. Oyunda yer alan bazı zindanların da 16-bit bir sistem için muazzam büyüklükte olduğunu ve oldukça hoş bir mizah anlayışı içerdiğini de eklemek isterim. Net şekilde paketin en iyi oyunu *Monster World IV*, bunca yıl Batı'nın bu oyundan mahsur kalması biraz üzücü olmuş.

Peki *Monster Boy Collection* bu oyunları bir araya getirmekten başka bir şey sunuyor mu? Açıkçası hayır. İleri–geri sarma özelliği, istediğin an kayıt alabilmek, ekran çözünürlüğü ve tuş dizilimlerini değiştirmek haricinde bir şey sunduğunu söyleyemem, kaldı ki bunlar da her toplama paketinin olmazsa olmazı özellikler zaten. İçerdiği Artwork galerisi bile hayli limitli ve garip, keza bazı oyunlarda oyunun versiyonuyla galeri kapağı uyuşmadığı gibi (İlk Wonder Boy'un Arcade oyunu olmasına rağmen galeride sadece Sega Master System kapağı var) herhangi bir tarihçe ya da oyunların kitapçıklarını bile içermiyor. Bu haliyle konsol için çıkmış resmi bir emülatörden hallice diyebiliriz.

Paketteki oyunlar zamanı için hoş olsa da dürüst olmak lazım, modern oyuncuları çekemeyecek kadar eskimiş ve sıra dışı mekanikler içermeyen oyunlar. Hele ki *Wonder Boy 3: The Dragon's Trap* gibi günümüz oyuncularını bile çekebilecek tek oyunu da içermemesi inanılır gibi değil. Bu haliyle sadece benim gibi Retro kafaları ve serinin hayranlarını cezbedebilir -ki bu sene tüm oyunlarını içerecek olan *Wonder Boy Anniversary Collection*'ın çıkacağını düşünürsek o da çok mümkün görünmüyor.

TÜR: Aksiyon – RYO | **YAPIM:** Bliss Brain | **DAĞITIM:** ININ Games
DİJİTAL İNDİRME: PSN (259tl), Switch (22 Euro)

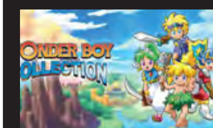
+

- İçerdiği oyunlar dönemi için kaliteli
- Batıya çıkmamış Monster World IV'ü oynama fırsatı

–

- Nedense serinin bazı oyunları yok
- Pek bir bonus içermiyor
- Modern oyuncuların ilgisini çekecek oyunlar değil

6



Son Karar

Serinin en iyi oyununu içermeyen, emülatörden hallice bir garip toplama paketi. Wonder Boy kriziniz tutmadıysa Anniversary Collection paketi çıkana kadar es geçilebilir.

Erken
Erişim

Yazan: Mert Gökhan

V RISING

Vampirlerin gecesi

Stunlock Studios ile ilk tanışmam MOBA hayranlığımın son dönemlerinde yaşandı. Hatırlayanlarınız olacaktır, *League of Legends*'ın yarattığı inanılmaz popülarite MOBA dünyasında bir patlama yaratmıştı. *Heroes of Newerth, Smite* ve bunun gibi pek çok oyunun türediği dönemlerde *Battlerite* ile karşılaştım. Bana beklemediğim kadar keyifli dakikalar yaşatan *Battlerite*, özellikle oynanışı ile pek çok MOBA'dan ayrıştırıyordu kendisini. *Battlerite*'tan sonra da Stunlock ile adeta "ayrılmaz ikili" oluverdik.

Battlerite'la başlayan serüvenim yine oldukça eğlenceli bir oyun olan *Battlerite Royale*'le devam etti. Fakat iki oyunun da ömrü *Smite* kadar (evet, Smite kadar) uzun olmayınca keyfim kaçtı elbette. Ta ki Stunlock, *V Rising* adı verilen yeni oyununu tanıtana kadar…

Listeme aldığım ve uzun süredir merakla beklediğim bir oyun oldu *V Rising*. Adım adım gelişimlerini takip ettiğim oyunu da Erken Erişim'e girdiği gibi satın aldım. Ve gururla Stunlock Studios'un "üçüncü sıçrayışında" bu işi başardığını söyleyebiliyorum.

Henüz erken erişimde olmasına rağmen milyonlarca oyuncuyu çekmeyi başaran bir yapımdan bahsediyoruz. Bildiğiniz gibi pandemi sürecinin ardından oyunculuk duygularımızda inanılmaz bir değişim yaşandı. Stunlock Studios bunu çok doğru şekilde okuyarak geliştirmiş *V Rising*'i. Kısa sürede patlama yapan *Valheim*'ın adımlarını yakından takip eden ekip, *Valheim*'ın vadettiği her şeyi çok daha konsantre hale getirmiş.

Öncelikle oyunun temasından bahsedelim istiyorum. Bildiğiniz üzere her 5-6 yılda bir oyunların kötü adamları değişiyor. Birkaç yıldır da üst üste gelen zombi oyunlarından hangi çağda olduğumuzu bildiğinizi tahmin ediyorum. Bu yıldan itibaren ise *V Rising* ve *Redfall* gibi oyunlarla bir kez daha vampir temasına dönüş yapıyoruz.

V Rising'de kendi yarattığımız bir vampiri canlandırıyoruz. Oyunu izometrik kameradan oynuyor olsak da istediğimiz zaman yakınlaşarak karakterimizi görebiliyoruz. Bu da vampirinizi kişiselleştirme olayının keyfini artırıyor elbette. Yine de şimdilik çok fazla kişiselleştirme seçeneğinizin olmadığını not edeyim. Fakat oyunun hâlâ Erken Erişim'de olduğunun altını çizmekte de fayda var, bunlar ileride değişebilir.

Evimizden, yuvamızdan atıldığımız için elbette çok sinirliyiz. Oyunun şimdilik bir hikâye modu olmasa da kısa ara sahne sayesinde vampirler ve insanlar arasındaki savaşın çıkış nedenini görebiliyoruz. Kısa sürede oyunun dünyasına adım atıveriyorsunuz.









Amansız açlık

Anıt mezardan yükseldiğiniz anda acımasız bir dünya sizleri bekliyor. Bu sebeple ben de ilk olarak tek başıma oynamayı tercih ettim. Fakat incelemenin ilerleyen kısmında çoklu oyuncu deneyimimden de bahsedeceğim elbette.

Bu vahşi dünyadaki ilk adımlarınızı atarken oyun size bir anda vampir olduğunuzu anımsatıyor. Ana besininiz olan kan ve güçsüz düşmanların kanını emme özelliği ile de burada tanışıyorsunuz. Ekranın tam ortasında bulunan küre, kan deponuzu temsil ediyor. Canınız gittiğinde kan deponuzu kullanarak bir kez daha tam cana ulaşabiliyorsunuz. Oyunun temeli de bu kan emme mekaniği üzerine kurulmuş. Her türlü canavar veya insanın üzerine geldiğinizde, can barının hemen altında bir yüzde görüyorsunuz. Bu da kişinin kanının gücünü temsil ediyor. Bu canlının kanını emdiğinizde ise sınıfına dahil olan ek özellikleri alabiliyorsunuz. Örneğin bir hayvanın kanını emdiğinizde ekstra hız kazanabiliyor, savaşçının kanını emdiğinizde ise kritik şansınızı artırabiliyorsunuz. Bunun gibi pek çok farklı kan tipi var tabii ki. Kanını emeceğiniz düşmanı bir noktaya kadar hırpalamanız gerekiyor –ki bu noktada da savaş mekanikleri giriyor devreye.



Vampir de olsan hayatta kalmaya çabalıyorsun...

Stunlock ekibi, MOBA aleminde geliştirdiği tüm tecrübeyi *V Rising*'e aktarmış. Yukarıda özellikle *Battlerite*'ın mekaniklerinin ne kadar iyi olduğundan bahsetmiştim. Bu mekanikler doğrudan *V Rising*'te de karşımıza çıkıyor. Hatta bazı yetenekler *Battlerite*'takilere o kadar benziyor ki, direkt oradan alınıp konulmuş gibi.

Temel saldırılarınız elinizdeki silahlarla gerçekleştirilebiliyor. Bu silahların tamamının güçlü olduğu yönleri var. Örneğin baltayla çok daha rahat ağaç kesebiliyorsunuz. Fakat bu savaşırken baltayı kullanamayacağınız anlamına gelmiyor. Bu yüzden özellikle birazdan değineceğim PvP modunda sizin için doğru hissettiren silahı seçmek önemli. Silahlarınızın ve crossbow'unuzun ikincil atış modları da bulunuyor. Bunları da yine özellikle güçlü düşmanlarla savaşırken doğru zamanlarda kullanmanız gerek. Yoksa kendinizi bir anda can vermiş şekilde yerde yatarken bulabiliyorsunuz.

Ana silahlarınızaysa oyundaki ana boss'ları kestikçe kazandığınız yeni büyüler eşlik ediyor. Bu büyüler saldırılardan kaçınmanızı sağlayanlardan düşmana direkt hasar verebileceğiniz farklı türevlere kadar değişiyor. Bazı saldırılar düşmanı zehirlerken bazıları da tutturması zor fakat tutturduğunuzda yüksek hasar verebilecek şekilde tasarlanmış. Yani bu sihir kısmı da tamamen sizin oynanış stilinize bağlı olarak değiştirilebiliyor.

Vampirliğin seviyesi mi olur?

V Rising, *Destiny 2* türevi oyunlardan tanıdığımız "gear score" yani ekipman seviyesi sistemini kullanıyor. Siz ekipmanlarınızı güçlendirdikçe kafanızdaki sayı büyüyor ve yeni ana boss'ları açabiliyorsunuz. Her yeni boss size farklı yetenekler kazandırdığı gibi, bazıları size Craft tarifleri ya da şatonuza ekleyebileceğiniz yeni sistemleri açabiliyor. Şatonuz demişken, oyunun bir diğer önemli mekaniğine değinelim. Savaş mekaniklerinin kalitesi yüzünden bu muhteşem sistemi camdan attığımızı zannetmeyin…

Üs kurabileceğiniz her oyunda en ince detaylara kadar kasan biriyseniz *V Rising* tam size göre. İlk olarak tahta duvarlardan kurduğunuz şatonuz, kısa süre içerisinde saf mermerden bir yapıya dönüşebiliyor. Duvar detayları, yer detayları, camlar, aynalar ve pek çok mermer yapı ile dekore edebileceğiniz şatonuz, sadece bir sığınak değil aynı zamanda bir keyif noktası oluyor sizin için. Özellikle toplu arkadaş gruplarında dizayn kısmını işini bilen arkadaşa bırakmanızı öneriyorum. Biz sonuçtan çok memnun kaldık.

Tabii ki şatonun içerisini de çeşitli hammaddeleri işleyebilecek makinelerle doldurabiliyorsunuz. Bu da hem Craft yaparak seviyenizi yükseltmenize hem de daha fazla Craft seçeneğinin açılmasına yardımcı oluyor. Şatolarınız aynı









zamanda vampirlerin en azılı düşmanı güneşten saklanabileceğiniz bir nokta olarak görev yapıyor.

V Rising'in dünyasını oldukça canlı hissettirecek şekilde tasarlamayı başarmış geliştirici ekip. Her bölgenin kendisine has düşman tipleri bulunuyor ve bu düşman tipleri arasında zaman zaman ilginç olaylar yaşandığına rastlayabiliyorsunuz. Yoldan geçerken bir vampir avcısı grubunun, iskeletlerle savaştığına şahit olabiliyorsunuz örneğin. Hatta yanlış bir yetenek atışı, yol kenarındaki kurtları bile çatışmaya dahil edebiliyor.

Craft için gerekli materyalleri de elbette bu canlı dünya içerisinden toplamanız gerekiyor. Öte yandan bu noktada, özellikle de ilk seviyelerde biraz canınız sıkılabilir. Çünkü malzemeleri toplamak için sürekli aynı yerlere gidip aynı düşmanlarla savaşmak gerekebiliyor. Bu da özellikle oyunu tekli oyuncu oynamak isteyenler için büyük bir problem. Tekli oyuncu sorunları sadece bununla da bitmiyor maalesef. Oyuna tekli oyuncu modu resmen eklenmiş olsa da oyun hâlâ bu desteği sunmuyor gibi görünüyor. En basit sorun olan "sunucu zamanı" kısmından başlayalım örneğin. *V Rising*'de, mobil oyunlardan tanıdığımız ve batılıların "time gate" adını verdiği zaman kilidi sistemi mevcut. İçerisinde Craft geçen her şey belli sürelerde üretilebiliyor ve bu süreci hızlandırmanın bir yolu yok maalesef. Mesela kendinize bir hizmetçi yakaladığınızda bile yaklaşık 1 saat kadar onun dönüşmesini beklemek durumundasınız. Bazı Craft seçenekleri 10-20 saniye kadar sürerken bazıları 5-6 dakikanızı alabiliyor.

İşte bu sistem çevrimiçi oyunlarda sunucu zamanıyla ilerlediği için hiçbir sıkıntı çekmiyorsunuz. Yani çoklu oyuncu sunucularında oyundan çıksanız bile işlem devam etmeyi sürdürüyor. Fakat solo bir oyun açtıysanız, sunucu siz çıktığınız an kapandığı için bu süre ilerlemiyor. Yani hizmetçilerinizi 24 saatlik görevlere gönderdiğiniz zaman, 24 saat *V Rising*'i kapatmamanız gerekiyor. Stüdyonun bu tekli oyuncu modu üzerinde çalışmayı sürdürdüğünü biliyoruz. Fakat incelemeyi yazdığım süreçte bu konu ciddi bir sorun olduğu için değinmeden geçmek istemedim.

Vampirlerin savaşı

Gelelim oyunun en etli, en sulu ve en güzel kısmı olan çoklu oyuncu sistemine. Açık konuşayım, oyunları farklı gruplarla oynamayı pek sevmiyorum. Ama *V Rising*'in topluluğu da topluluğun birbiriyle iletişimi de çok iyi. Ve bunun tek bir sebebi var: Sesli iletişim.

Açık dünyada gezerken yan yana geldiğiniz insanlarla sesli iletişim kurabilmek inanılmaz büyük bir keyif. Yukarıda bahsettiğim "canlı dünya" hissiyatı, bu sistemle adeta bir üst seviyeye çıkıyor. İnsanların kendi aralarında tartıştığına şahit olabiliyor, yolda geçerken birbirine sataşan vampirler görebiliyorsunuz. Bu sebeple özellikle çoklu oyunculu sunucularda PvP modunu seçmenizi öneriyorum.

Çoklu oyuncu seçeneğine girdiğinizde karşınıza çıkan bir diğer mod ise PvE modu. Bu mod içerisinde vampirler birbirlerine zarar veremediği gibi, birbirlerinin şatolarına ya da hizmetçilerine de saldıramıyor. *V Rising*'in PvP modu bana sadece bu yönleriyle bile *Rust*'ta geçirdiğim keyifli dakikaları hatırlattı diyebilirim.

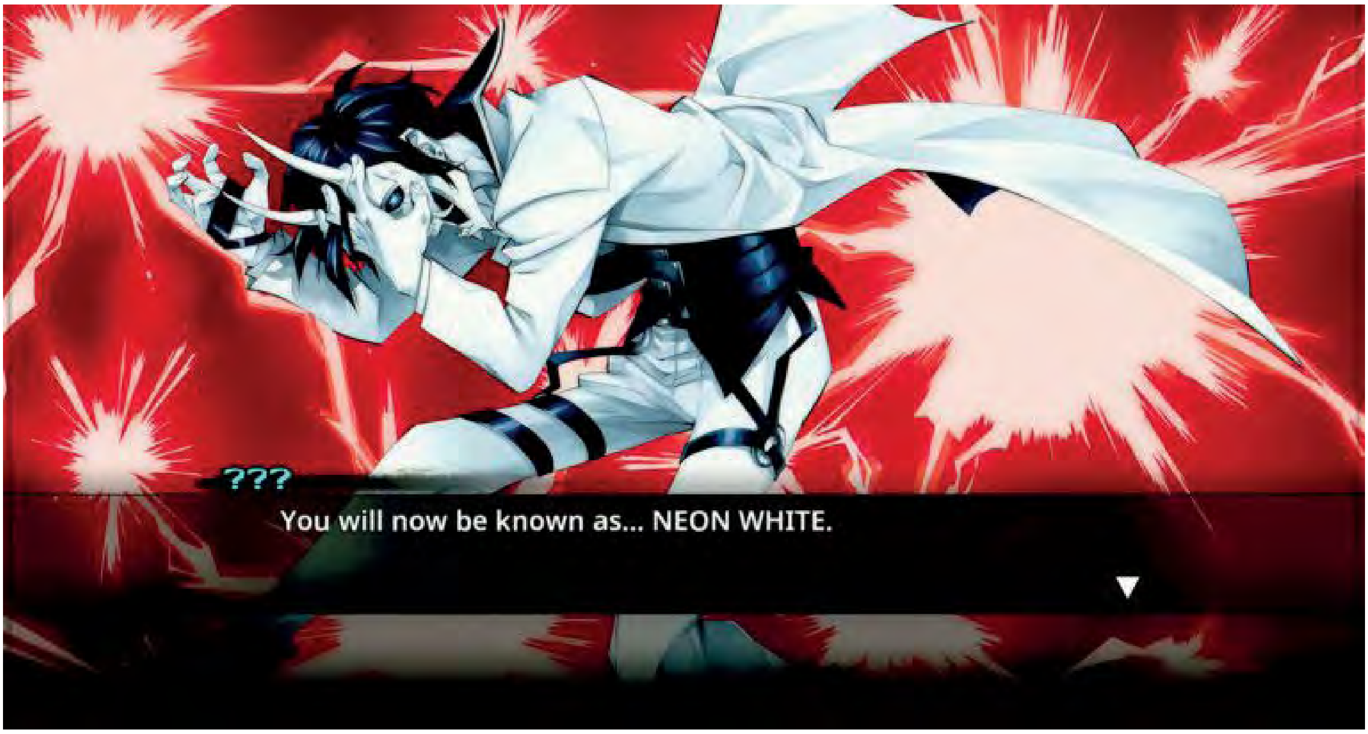
Şu sıralarda arkadaş grubunuza bir oyun arıyorsanız, çekinmeden alabileceğiniz nadide oyunlardan biri *V Rising*. Stunlock Studios'un ellerinden çıkmış en rafine iş olmasa da size keyifli dakikalar vadedeceği kesin. V Rising gelişmeye devam ettikçe biz de gelişmeleri, büyük değişimleri size aktarmaya devam edeceğiz. O yüzden takipte kalın!

+

- **Savaş mekanikleri tatmin edici**
- **Canlı ve yaşayan dünya hissi**
- **PvP modu çok keyifli**
- **Sesli sohbet sistemi**
- **Bonus: Vampirler!**

−

- **Tekli oyuncu sistemi hala sorunlu**
- **İlk seviyelerde oyun çabuk tekrara düşebiliyor**
- **Hikâye modu yok**
- **Kişiselleştirme seçenekleri kısıtlı**







NEON WHITE

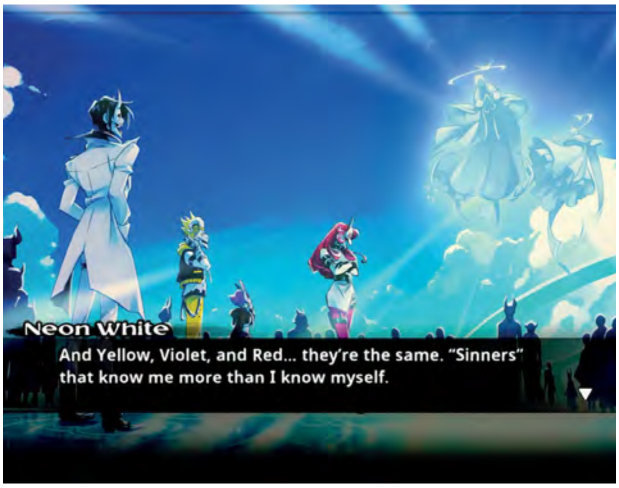
Silahlarla koşmak

ALİ SEZGİN

Eğer o ayın bomba oyununu incelemiyorsanız genel olarak çok sıra dışı yapımların elinize düşme şansı azdır. Firmalar yapımcılardan belirli bir oranda para kazandıracak yapımlar üretmelerini istiyorlar. *Neon White* gibi bir oyun için yapımcıları ikna etmeye çalıştığınızı düşünebiliyor musunuz? "Hem Mirror's Edge gibi olacak hem kart sistemi olacak ama kartlar silah da olacak. Bir de bunun üstüne fazlasıyla ustalık isteyen bölümlerle dolu olacak" Ben bir yatırımcı olsam şahsen böyle bir fikre asla para ve zaman ayırmazdım. Belki de bu yüzden bir yatırımcı değilim çünkü *Neon White* gerçekten eşsiz ve bir o kadar da sıra dışı bir yapım olmuş.

Neon White gibi garip oyunları oynamaya bayılıyorum ama değişik tarzlarından dolayı nasıl bir oyun olduğunu açıklamak da bayağı zor oluyor. Oyun özünde silahlar içeren bir parkur oyunu. Neon'lar aslında cennette bulunan günahkârlar ve görevleri aşağıya geri dönerek oradaki iblisleri avlamak. İblislerin bulundukları bölgeler şansımıza harika parkurlardan yapılmış. Oyuna ismini veren White da bu avcılardan biri olarak kaderini değiştirmeye çalışıyor. Düz bir parkur oyununa göre *Neon White*'ın oldukça ilginç bir hikâyesi var. Fazla detaya girip keyfinizi kaçırmak istemem ama oyunu biraz da bu yüzden oynadığımı söylersem inanın abartmış olmam.

Diyelim White'ı aldık ve kendimizi bir parkurda bulduk. Şimdi bu bölümde gezerek bütün şeytanları olabildiğince çabuk temizlemek gerekiyor. Oyunda kullandığınız bütün yetenekler ve silahlar aslında aynı kartların içinde toplanmış durumdalar. Bulduğunuz kartlarla düşmanlara farklı silahlarla ateş edebiliyor veya kartları feda ederek gizli özelliklerini kullanabiliyorsunuz. Örneğin "Purify" isimli kart 35 kurşunlu bir taramalı tüfek gibi çalışırken, elden çıkarıldığında kalabalık grupları anında haklayan bir bomba fırlatılmasını sağlıyor. Yine en çok kullanacağınız kartlardan biri olan "GodSpeed"'in Rail Gun benzeri tek vuruşta oturtan ama yavaş dolan bir tüfek veriyor. "Godspeed" elden çıktığındaysa White







neredeyse biri onu tutup da ileri fırlatmış gibi uçar halde buluyor. Elbette oyunda bu kartlar rastgele dağıtılmış değiller. Her bölümün kendine uygun bir stratejisi ve taktiği var. Zaten ilerleyen bölümlerde sadece bütün şeytanları temizlemek veya bölümü bitirmek de yeterli olmuyor. Eğer belirli bir sürenin altında kalırsanız bir sonraki bölüme geçmeniz mümkün olmuyor. Bu yüzden aynı bölümleri tekrar tekrar oynayarak en iyi süreyi yakalamaya çalışmanız gerekiyor. Bazen zaman aralığı o kadar küçük oluyor ki bir saniye erken zıplamanız veya hızlı öldürülen bir düşman bölümü geçip geçmemek arasındaki farkı yaratabiliyor.

Switch'i vurmasınlar!

Peki bu kadar hassasiyet isteyen bir oyunu Switch'de oynamak ne kadar iyi bir fikir? Açıkçası ben çok rahat oynayacağımı beklemiyordum ama gerçekten oynanıyor. Öncelikle oyunun çok hoş bir görsel dili olduğu halde sistemi çok zorlamadığı için akıcılık sorunları yok. Nişan almak oyunun kritik noktası ama bunu da oyun kolunu çevirerek "Gyro" kontrollerle gayet rahat biçimde hallediyorsunuz. Elbette bir Klavye-Mouse kadar rahat değil ama *Neon White* Switch'te de gayet oynanabilir durumda. Oyun saniyede 60 kareyle çalışıyor. Angel Matrix bu akıcılığı sağlamak için oyundaki pek çok modeli ve efekti switch'e özel olarak baştan yapmış. Bu kadar uğraştıklarına da kesinlikle değmiş. Nintendo oyunlarını saymazsak uzun süredir ilk defa 60 kareyle akan bir Switch oyunu görüyorum. Bunun *Neon White* gibi özel bir oyun olması da ekstra bir artı olmuş.

Neon White bütün övgülerime rağmen her oyuncuya göre bir yapım değil. Eğer bölümleri tekrar tekrar oynayıp alternatif rotalar arama ve mükemmel skorlar yapmaya çalışma fikri hoşunuza gitmiyorsa *Neon White*'ın size sunabileceği başka bir şey yok. Yine de birbirinin benzeri oyunların yağdığı bu dönemde *Neon White* gibi oyunu oynadığım için çok ama çok mutluyum. Umarım *Neon White*'ın başarısı bu tarz "riskli ve deneysel" yapımlara ilham olur.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Angel Matrix | **DAĞITIM:** Annapurna Interactive
YAŞ SINIRI: 12+ | **DİJİTAL İNDİRME:** 25$ (Eshop) 130 TL (PC)

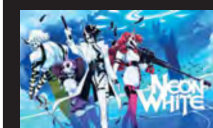
+

- Bütün bölümler hızlı düşünmeyi gerektiriyor
- Tekrar tekrar oynamaya uygun yapı
- Harika senaryo
- Okunabilir sade görseller
- Kart bazlı oynanış sistemi ilginç ve eğlenceli
- Son dönemde dinlediğim en gaz müzikler

−

- Sıradan oyuncular için biraz fazla zor olabilir
- Aynı bölümleri tekrar tekrar oynamak herkese göre olmayabilir

8.5



Son Karar

Harika hikaye, ilginç oyun mekaniği ve son dönemin en gaz müziklerinin birlikteliği muhteşem olmuş.

TEKMİLİ BİRDEN



E3'ÜN YOKLUĞUNU HİÇ HİSSETMEDİK BU SENE. AMABÜTÜN GÜZEL OYUNLARI 2023'E ATMIŞSINIZ BE KARDEŞİM! BU SENE TAŞ MI OYNAYACAĞIZ BİZ DE YANİ?

NE? SİZ HÂLÂ ELDEN RING Mİ OYNUYORSUNUZ? E İYİ O ZAMAN...

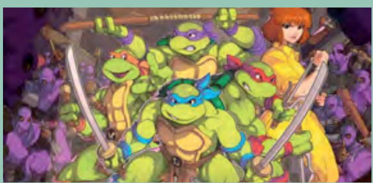
AYIN ALTIN OYUNLARI



Fire Emblem Warriors: Three Hopes



Neon White



Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge

BU AY EN ÇOK DİNLEDİKLERİMİZ



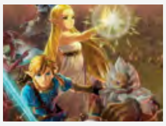
1. **Night of Seclusion** Final Fantasy 7: Crisis Core
2. **The Edge of Dawn (Inferno)** Fire Emblem: Three Hopes
3. **Battle Hymn of the Soul** Persona 3
4. **Main Theme** Clive Barker's Undying
5. **Small Beginnings** Uncharted 3: Drake's Deception

OGZ ONUR LİSTESİ

MUSOU



Persona 5 Strikers
Persona 5'in konusunu alıp devam ettirmesi bir yana, konsepti de öyle bir oturtmuş ki o kadar olur!



Hyrule Warriors: Age of Calamity
Breath of the Wild'a doyamadıysanız ve Musou seviyorsanız müjde!



Fire Emblem Warrors
Three Hopes her türlü kat kat daha güzel olsa da orijinal Warriors'ı da anmadan geçmeyelim dedim.

POINT & CLICK MACERA



Thimbleweed Park
Eski macera oyunlarını sevenlerin mutlaka oynaması gerek. Monkey Island'ın babasından geliyor hem de.

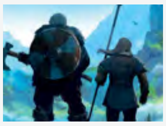


The Secret of the Monkey Island: Special Edition
Ya zaten bunu hâlâ oynamadıysanız kime ne anlatıyorum ki? Çok ayıp.



Broken Sword: The Shadow of the Templars
Buralardan bir George ve Nico geçti! Ben ikincisini daha çok severdim gerçi.

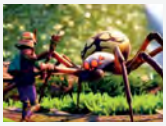
HAYATTA KALMA



Valheim
Geçen sene patlama yapıp sonra nispeten havası sönse de hayatta kalma oyunları için hâlâ dişli bir rakip.



Outward
Diğerleri gibi Online değil, tek kişilik tecrübeye odaklı. Zaman zaman sinir etse de fena bir oyun değildi.

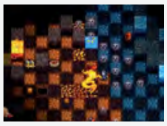


Grounded
Bu sene sonunda erken erişimden çıkmaya hazırlanan yeni Obsidian oyunu. Eğlencelik olarak gideri var.

RİTM OYUNU



Beat Saber
VR seti olup da bunu alıp oynamayanı zaten dövüyorlar sanırım. Dendiği kadar eğlenceli ama.



Crypt of the Necrodancer
Necro'ların aynı zamanda çok iyi dansçı olduğunu iddia eden eğlencelik bir ritm oyunuydu.

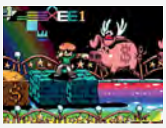


Guitar Hero
Hatırladınız di mi? Gitar setiyle birlikte falan satılırdı hatta. Bir anda kayıplara karışıverdi koca seri...

BEAT 'EM UP



Mayhem Brawler
Daha taze yenisi de duyurulmuş olan milli Brawler'ımız. Övgüleri kesinlikle hak ediyor!

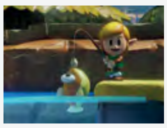


Scott Pilgrim vs. The World: The Game - Complete Edition
Ismini yazmaya çalışırken yerim bitti püü.

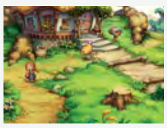


Streets of Rage 4
Son yıllarda çıkan en başarılı Beat 'em Up'lardan birisi. Türün seveniyseniz kaçırmayın.

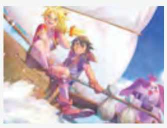
RETRO REMASTER



The Legend of Zelda: Link's Awakening
Eskiyle yeninin bir araya gelişi ve Link'in uyanışı ancak bu kadar iyi olabilirdi herhalde.



Legend of Mana Remaster
Eski klasikler orijinal ruhunu koruyarak geri dönünce biz de karşı çıkamıyoruz, doğruya doğru.



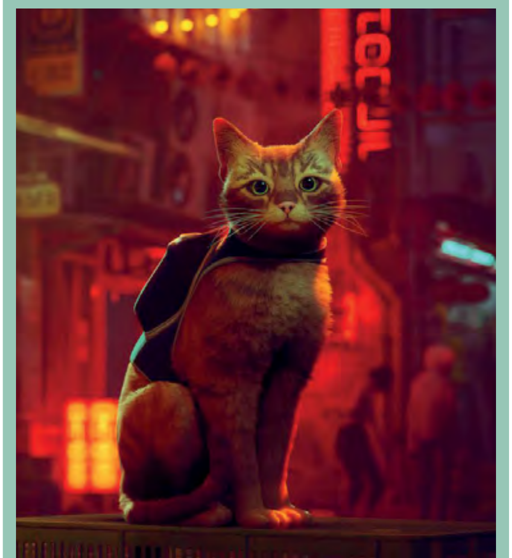
Chrono Cross: The Radical Dreamers Edition
Tarihin en efsane RYO'larından biri sayılır, oynamamazlık etmezsiniz artık.



ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Yaz sıcağında kapınızın önüne kediler için su ve mama kabı koyarken bir tane fazladan eklemeyi ihmal etmeyin. Stray nihayet bu ay teşrif ediyor!

Temmuz '22	
F1 22	1 Temmuz
Klonoa Phantasy Reverie Series	8 Temmuz
Arcadegeddon	9 Temmuz
Rune Factory 5	13 Temmuz
Loopmancer	14 Temmuz
Eyes in the Dark	14 Temmuz
Clanfolk	14 Temmuz
Stray	19 Temmuz
Endling - Extinction is Forever	19 Temmuz
Post Void	21 Temmuz
Wayward Strand	21 Temmuz
Live A Live	22 Temmuz
Football Story	22 Temmuz
Immortality	26 Temmuz
Sweet Transit	28 Temmuz
Bear & Breakfast	28 Temmuz
Xenoblade Chronicles 3	29 Temmuz
RimWorld Console Edition	29 Temmuz
Digimon Survive	29 Temmuz
Ağustos '22	
Sword & Fairy: Together Forever	4 Ağustos
Camp Canyonwood	4 Ağustos
Two Point Campus	9 Ağustos
Thymesia	9 Ağustos
Farthest Frontier	9 Ağustos
Cult of the Lamb	11 Ağustos
Marvel's Spider-Man Remastered (PC)	12 Ağustos
Super Bullet Break	12 Ağustos
Gloomwood	16 Ağustos
Rollerdome	16 Ağustos
Madden NFL 23	19 Ağustos
Midnight Fight Express	23 Ağustos
Saints Row	23 Ağustos
F1 Manager 2022	25 Ağustos
Soul Hackers 2	26 Ağustos



FIRSAT KÖŞESİ

Rekabet yine bize yaradı, PSN Plus yıllar sonra Game Pass'le baş edebilmek için sistemi baştan aşağı yeniledi. Hiç fena da olmamış doğrusunu isterseniz...





PLAYSTATION PLUS BEDAVALARI:

- Arcadegeddon
- Crash Bandicoot 4
- The Dark Pictures: Man of Medan
- Stray (Extra / Deluxe)



AMAZON PRIME BEDAVALARI:

- Fell Seal: Arbiter's Mark
- Fishing: North Atlantic
- Maniac Mansion
- Suzerain

(12-13 Temmuz arası Prime Day oyunları)

- Grid Legends
- Mass Effect: Legendary Edition
- Need for Speed Heat
- Star Wars: Jedi Academy







GAME PASS'E BU AY EKLENENLER:

- Far Cry 5
- Last Call: BBS
- Matchpoint: Tennis Championships
- As Dusk Falls
- Immortality

EDITTOCHAT

**İki Buçuktan E3 dosyası için grupta konuşmalar olur **

Can: Dosyanın güncellenmiş versiyonunu da salıyorum şimdi size. Hatta Aygen'i de ekleyeyim ki dosyanın uzunluğunu görünce kalbine inmesin, önden alıştırmış olalım. :(

20 sayfalık word dosyasını gören Aygen

Aygen:



Eser: Soldaki çubukla dürten bana benziyor 😄

Serpil: En arkadaki dosya bitmeden nereye bayılıyosun diye bakan da ben

**Oğuz hevesle beklediği Kraven filminin gerçekleriyle yüzleşir **

Oğuz: Bu arada şahane bir haber öğrendim. Sony'nin Kraven filminde bizim avcı Kraven hayvan dostu ve doğa koruyucusu olacakmış.

Oğuz: ❤❤❤❤

Oğuz: Hatta bence vegan da olmalı. Sonuçta avcı diye et yiyecek diye bir şey yok, pek ala bitki de avlayabilir.


ALT
Morticia
& Gomez
Addams

Detay

Başka sinema çiftleri Addams'ların ayak-kabısını boyasın, yoluna halı olsun.

Morticia ve Gomez aşkının eline su dökebilecek bir tane daha sinema çifti gösterin bana! Gösteremezsiniz. Ama Charles Addams 1938'de, The New Yorker'da bu garip ve morbid aile ile ilgili karikatürler yayımlamaya başladığında böyle bir kültürel ikona dönüşeceğini hayal edebilmiş miydi acaba Addams'ların.

Purolara ne kadar verdim dedin? NE! BİN DOLAR MI??!!

Geçtiğimiz 84 yıl içinde Addams çiftinin hikayesine çok şey eklendi ama Addams Ailesi deyince bizim jenerasyonun aklında daha çok 90'larda çekilen filmleri geliyor. Ama Gomez Addams'ın o filmlerdeki tasviri de aslında ta 60'larda yayınlanan dizisine dayanıyor. O dönemde Gomez'i canlandıracak olan John Astin, dizi yapımcısı David Levy'yle oturuyor ve ikisi, bizim aşina olduğumuz Latin aşık Gomez'i yaratıyorlar.

Daima şık, atletik, purosu elinden düşmeyen, saati öğrenmek istediğinde cep saatini çıkarıp kol saatine bakan Gomez de böylelikle sinema ve televizyon dünyasının en eksantrik karakterlerinden biri oluyor. İnanılmaz zenginliğini manzarası için satın aldığı bir bataklık, bir timsah çiftliği, bir mezar taşı fabrikası, bir uranyum madeni ve bunun gibi acayip ucubik işlerle nasıl koruyabildiği bir merak konusu cidden.

Ama elbette biz onu her şeyden önce, Morticia'ya olan aşkıyla tanıyoruz.

Evimizin direği Morticia…

Morticia da ara sıra "tüttürmekten" hoşlanıyor ama gelin görün ki o sevgili kocası Gomez gibi purolara bolca para ayırmaktansa kendisi tütmeyi tercih ediyor. Yok hayır, niye şaka yapayım canım? Kadın cadı sonuçta.

Aile geçmişi Salem'e kadar uzanan Morticia'nın gotik ev hanımlığı kadar hoşuma giden az karakter tasarımı var. Bir yandan güllerinin tomurcuklarını budayıp, çocukları Wednesday ve Pugsley'e, "Yemeğinizle oynayın; o bıçak küçükmüş, alın bu satırla oynayın," diye öğüt vermesi, öbür yandan bir bebekleri "normal" doğunca ona uyum sağlayabilmek için normal bir bebek odası kurup ve normal masallar öğrenmeye çalışması…

Şimdi bu ikilinin neden bu kadar ikonik olduğunu anlıyor musunuz?

Beni de alın, n'olur…

Charles Addams, Addams ailesini klasik aile modelinin bir karikatürü olarak yaratıyor. Zengin, aristokratik ve birbirine bağlı ve saygılı fakat bir o kadar da gotik, tuhaf ve başkalarının kendileri hakkında ne düşündüğünü umursamayan bir aile. Ve diğer aile fertleri de ne kadar ilginç olursa olsun, hepsini bir arada tutan aşk dolu bir çift: Morticia ve Gomez.





Cüneyt Arkın

Kaleleri ve gönülleri tek başına fetheden adam!

EMRE SÜMER

İnsanların hayal güçlerine yön ve ilham veren kişilerin çok önemli insanlar olduğuna inanmışımdır hep. Cüneyt Arkın da Türk milleti için tam olarak böyle bir insandı. Milyonlarca insan onun filmleri sayesinde elinde kılıçlarla cenk etti, kaleleri tek başına ele geçirdi, kahpe Bizans'ın yiğit güzellerinin gönlüne girdi, hatta yeri geldi uzaya bile adalet getirdi.

Oldukça fakir bir ailenin oğlu olarak 1937 yılında dünyaya geldi Fahrettin Cüreklibatur. Kurtuluş Savaşı'na katılan babasından ve ailesinden Battal Gazi, Köroğlu destanları dinleyerek büyüdü ki milliyetçi tarafının tam da bu yıllarda oturduğunu söyleyebiliriz.

Onca yokluğa rağmen İstanbul Tıp Fakültesi'nin sınavında üçüncü olmaya başardı. Ayrıca edebiyata ve yazmaya çok düşkündü. Hatta üniversite yıllarında arkadaşlarıyla birlikte Erek diye bir dergi çıkartı. Hayatını değiştiren olaysa 1963 yılında Artist dergisinin yeni sinema artisti yarışmasını kazanmak oldu. Tam da bu dönemde gazeteci Vecdi Benderli, Cüneyt Gökçer'in Cüneyt'ini ve Ramazan Arkın'ın da Arkın'ını birleştirerek kendisine hepimizin bildiği Cüneyt Arkın sahne adını yarattı. Aslında Fahrettin Cüreklibatur'dan Cüneyt Arkın'a olan bu dönüşümü, doktorluktan aktörlüğe olan geçişini de özetler gibidir. Ne var ki doktordan sinema artistliğine olan bu geçişini ne ailesi ne de arkadaşları iyi karşılamamıştır.

Aynı sene askerdeyken tanıştığı yönetmen Halit Refiğ, fiziğinden ve karizmasından çok etkilenmiş, "Yahu doktor sende müthiş bir şey var" diyerek yeni filmi Gurbet Kuşları'nda rol vermiştir. Bu filmdeki rolüyle yıldızı parlamış ve Yeşilçam'ın aranan jönü haline gelmiştir. Türkan Şoray, Fatma Girik, Hülya Koçyiğit ve Filiz Akın'la çevirdiği aşk filmleriyle genç kızların gönlünde taht kurmuştur. Gelgelelim Gurbet Kuşları'ndaki aksiyon sahnelerine olan yatkınlığından ötürü Halit Refiğ kendisine aksiyon filmlerine geçmesini önermiştir ki bana göre hayatındaki en büyük farkı yaratan olay tam olarak budur.

Türk destanlarını canlandırma hayaliyle büyüyen Cüneyt Arkın bu teklifi mantıklı bulur. 1 sene boyunca Medrano Sirki'ne gönüllü olarak katılır ve burada at binicilik, akrobasi ve cambazlık öğrenir. 7. Dan Kara Kuşak sahibi karate ustası Hakkı Koşar ve Osman Betin'den karate dersleri alarak dövüşmeyi öğrenir. Böylelikle de 1965 yılında Horasan'dan Gelen Bahadır filmiyle tarihi aksiyon filmlerine adımını atar. Fakat asıl patlamasını 1 sene sonra Malkoçoğlu ile gerçekleştirir ve film inanılmaz başarılı olur. Malkoçoğlu, Battalgazi, Kara Murat, Köroğlu (ki bana göre en başarılı filmlerinden biridir) derken o artık Türk Destanlarının vücut bulmuş halidir. Bizans kalelerinden sonra seyircinin de gönlünü tek başına fetheder.

Yaman bir aksiyon yıldızıdır Cüneyt Arkın. Çoğu aktör en küçük aksiyon sahneleri için bile dublör kullanırken, ölüme meydan okuyan sahnelerde bile bizzat kendisi boy gösterir. Bu yüzden omurilik, boyun, kollar, eller, bacaklar derken neredeyse vücudunda kırılmadık kemik bırakmamış, defalarca kez ölümden dönmüştür. Bir elinde kalıcı hasar oluşmuştur mesela. Pek çok filminde el sallarken parmaklarını tam olarak bükemediğini kolayca fark edebilirsiniz. Seyircisine ve yaptığı işe duyduğu bu büyük saygı, onu bir Türk sineması efsanesi haline getirmiştir.

Nihayetinde başarısı yurtdışına da taşmıştır. Özellikle İranlılar ve İtalyanlar kendisine büyük ilgi gösterir fakat o dönemler yaşadığı (ve hatta tedavisini gördüğü) alkol problemleriyle bu fırsatı pek de iyi değerlendiremez. Tarihi filmlerin ardından Maden ve Öğretmen Kemal gibi toplumsal eleştiri filmlerinde de rol alır. Yaş ilerledikçe daha Hollywood aksiyon ve komedi sinemasından esinlenen filmlere yönelir ki bunların arasında maalesef çok kötü filmler de vardır. "Bu kadar hız ve acele içinde gerçekten bana yakışmayan filmler de yaptım" diyerek kendi de durumun farkında olduğunu belirtmiştir. Özellikle de Dünyayı Kurtaran Adam filmi öylesine kötüdür ve bu alanda dünya çapında üne kavuşan, kült bir film statüsüne yükselmiştir.

28 Haziran 2022'de kalp durması sonucu aramızdan ayrıldığında ardından 300'den fazla film bırakmıştır. Türk sineması adına bıraktığı mirası öyle büyüktür günün herhangi bir saatinde kanalları dolaşırken rastgele bir Cüneyt Arkın filmine rasgelebilir ve kendinizi hipnotize olmuş halde izlerken bulabilirsiniz. Surların üzerinden atlayan, kaleleri tek başına fetheden, aynı anda 5 ok atan ama yediği oklarla yıkılmayan, kısacası kendi destanlarını yazan değil, çeken ve oynayan bir adamdı Cüneyt Arkın.

Hoşça kal Malkoçoğlu, Battalgazi, Kara Murat, Köroğlu…





EMRE SÜMER

UNCHARTED

YÖNETMEN: Ruben Fleischer **OYUNCULAR:** Tom Holland, Mark Wahlberg, Sophia Ali, Antonio Banderas **IMDB NOTU:** 6,4

Şunu kabul etmek gerekir ki Uncharted serisini özel kılan şey oynanış mekanikleri değil, anlatım dili, öyküsünün sürükleyiciliği ve karakterleridir. Özellikle de oyun tarihinin en renkli simalarından biri olduğunu düşündüğüm Nathan Drake karakteri (keza Nathan'ın yer almadığı Kayıp Miras'ın sessiz sedasız gelip geçmesi tezimizi kanıtlar nitelikte). Geçmişteki çoğu oyun filminin aksine sinematik yönü ağır basan bir oyunu da bizzat sinemaya başarılı bir şekilde uyarlayabilmek ciddi bir zorluk aslında.

Peki inanılmaz umutlar beslediğimiz *Uncharted* filmi bunu başarabiliyor mu? Büyük çoğunlukla evet diyebiliriz. Film öykü açısından ağırlıklı olarak serinin 3. ve 4. oyunlarından senaryo elementleri kullanarak Nathan'in "mesleğe" yeni başladığı ve Sully'le tanıştığı gençlik yıllarına odaklanıyor. Tom Holland rol için seçilip yaşı da göz önünde bulundurulduğunda öykünün bu tarafa kayacağı aşikardı zaten. Tom Holland'ı severim fakat vücut dili olarak açıkçası bende pek bir Nathan havası bırakmadı. Tabi bunda Nolan North'ın inanılmaz seslendirmesinin filmde yer almamasının da çok ciddi bir payı var. Şahsen Nathan Fillion bu role çok daha fazla yakışırdı diye düşünüyorum.

Fakat hakkını teslim etmek lazım, serinin macera ve eğlence anlayışını aktarmak konusunda film hayli başarılı bir iş çıkartmış. Tempo ve macera duygusu yüksek, espriler havada uçuşuyor, bazen bokunu çıkartacak derecede abartı aksiyon sahneleri yaşanıyor ama en önemlisi de Nathan bunların büyük kısmından seriden de aşina olduğumuz üzere balıyla yırtıyor.

Özetleyecek olursak, Tom Holland ve Mark Wahlberg'i (Sully) aşina olduğumuz karakterlerde biraz yadırgayacağımız ama onun haricinde serinin ruhunu oldukça iyi aktaran, eğlencelik bir film olmuş Uncharted. Bir şaheser olmasa da *Prince of Persia* ile birlikte en iyi oyun filmi olduğunu düşünüyorum.

EDİTÖRÜN NOTU: Serinin macera, keşif ve eğlence duygusunu fazlasıyla taşıyor. ★★★½☆



YÖNETMEN: Hanna Bergholm **OYUNCULAR:** Siiri Solalinna, Sophia Heikkilä, Jani Volanen, Reino Nordin **IMDB NOTU:** 6,3

HATCHING

Her doğum bir ölümdür ve kişi ölüp yeniden doğduğunda bazen eski kendisini yeniden hatırlamayabilir bile. Finlandiya'dan gelen "Hatching" mükemmeliyetçi bir annenin hükmündeki bir ailenin ergenliğe geçiş dönemindeki kızına odaklanıyor. Kızımız bir jimnastik turnuvasına hazırlanıyor ama aslında çok da iyi değil bu konuda fakat baskıcı annesi onun turnuvada bir şeyler kazanmasını umuyor ki özene bezene videolar hazırladığı YouTube sayfası daha çok takipçi kazansın. Küçük Tinja da annesini memnun etmek isterken bir gün evlerine giren bir karganın fitilini ateşlediği yarı sürreal durumlar sonucunda dev bir yumurta ve ondan çıkan garabet bir varlıkla baş başa buluyor kendisini. Yaratıktan önce korksa da zamanla onun çirkinliğiyle kendi güzelliği arasında engel olmadığını, onu sevebileceğini fark eder ve gizlice beslemeye başlar. Yaratık da tıpkı çirkin ördek yavrusu gibi beklenmedik yönde serpilip büyür ve olaylar bolca kan ve vahşeti de peşine takarak ilerler. Daha fazlası spoiler olacağı için burada bahsetmek istemesem de bu elbette metaforik anlatıma sahip bir fantastik-korku. Dolayısıyla irdelememiz de buradan olmalı ki ben filmdeki büyüme ve kendinin hiç bilmediğin taraflarıyla yüzleşme metaforlarının gayet yerinde kullanıldığını düşünüyorum. Özellikle ergen ve ateşli beyinlerimize hasıl olan rekabet, haset ve kıskançlık gibi duyguların deşifreleri filme çok doğal şekilde oturup eğreti durmadan var olabiliyorlar. Efektler de böyle düşük bütçeli bir yapım için gayet iyi.

Ben Hatching'in ileriki yıllarda kült bir klasik olabileceğini düşünüyorum, özenli yapım tasarımı ve sırıtmayan oyunculukları da yumurtadan çıkan diğer sürprizler. Dönüşümler hep acı verici olmuştur ve Hatching'in ana karakteri Tinja'nın dönüşümü de acıdan gani gani payını alıyor bu ürkütücü büyüme öyküsünde.

EREN E.



EDİTÖRÜN NOTU: Epeydir bu kadar geren ve rahatsız eden bir korku filmi izlememiştim. Hatching ileride kendinden çokça bahsettirecektir.

★★★★☆



MORBIUS

YÖNETMEN: Daniel Espinosa ○ **OYUNCULAR:** Jared Leto, Matt Smith, Adria Arjona ○ **IMDB NOTU:** 5,1

Yetmez ama More-bius

EMRE SÜMER

Büyük bir sinema hayranı olarak onca yıldır film izlememe rağmen bazen öyle kötü filmler oluyor ki insanı halen daha şaşırtmayı başarabiliyor. Mesela 2016'da çıkan Suicide Squad'a da çok takmıştım ben. Ama o Harley Quinn kalçalarından ekmek yemeye çalışan çakal bir filmdi, Morbius ise neresinden tutarsanız tutun elinizde kalan, bildiğiniz zavallı bir film. Bu yüzden vizyona girdiği gibi devasa bir Internet meme'ine dönüştü ya zaten. Düşünün, toplanan imzalarla ikinci kez vizyona sokulup ikinci kez gişede çakılmayı başaran, bir üçüncü gösterim için de "Ya bizim o hafta sonu işimiz vardı, üçüncüsüne kesin gideceğiz" diye tekrar on binlerce imza toplanan bir filmden, yaşayan bir şakadan bahsediyoruz.

Nereden başlasam bilemiyorum. Keza sanatsal ve deneysel filmleri çıkartırsak 35 yıllık hayatımda ilk kez herhangi bir fikri olmayan bir film izledim. Ne bileyim, "Peynirli çitos fıstıklısından daha güzeldir" diye bir kendince fikrin olur en azından, filmde onu savunursun falan. Yok arkadaş. Morbius abimiz hastalığına çare ararken vampirimsi bir canlıya dönüşüyor, sonra da aynı gücü kötüye kullanan diğer vampiri indiriyor ve Morbius artizce ekrana doğru uçarken film bitiyor. Ne eksik ne de fazla. Ne akılda kalıcı bir sahne ne zihinlere kazınan bir söz ne başarılı bir görsellik, kalite adına ne varsa hak getire. (Bu konuda Emre'ye katılmıyorum, fragmandaki "To bats, it's lethal. To humans, it's deadly!" repliği zihnime dağlandı resmen. -Can)

Morbius'un uçma ve sonar gibi güçlerinin vampir DNA'sından gelmesine eyvallah dedik fakat neden dövüşürken blur'lu ışık huzmeleri çıkarttığı sorulduğunda "Pokémonların saldırı efektlerinden esinlendim, hehe" demiş mesela yönetmeni (Bakın özellikle "hehe" dediği kısım çok önemli). Vampir temalı bir film için Pokémon'dan ilham aramak filmin daha doğarken öldüğünü gösteriyor. Zaten filmin ciddi bir prodüksiyon komedisi yaşadığı editinden de fazlasıyla belli oluyor. Stüdyonun sırf Spider-man hayranlarını söğüşlemek için yönetmenin bile haberi olmadan fragmana Spider-man referansları koyması ama bu referanslarının filmde yer almaması, üstüne de MCU'dan gelen Vulture'ın Morbius'a "Gel Spider-man'e karşı beraber savaşalım" teklifine Morbius'un Sony evreninde Spider-man olmamasına rağmen sorgusuz sualsiz atlaması da filmin içler acısı halinin özeti gibi.

Filmin takdir ettiğim tek yönü "Benim filmlerimin değeri yıllar sonra anlaşılıyor, siz anlamazsınız" diye salak saçma Hellboy'u bile savunan Milla Jovovich'in aksine Leto'nun sempatik biçimde filmin rezilliğini kabul etmesi oldu. Hatta Sony kendini ciddiye değil alaya alan ikinci bir filmle bu durumu kendi lehine bile çevirebilir. Lakin El-Muerto'ya film çekme ve doğa dostu bir Kraven yaratma kararları göz önünde bulundurulsa Sony'den daha bize çoooook ekmek çıkar…

Editörün Notu: Sinema tarihinin en önemli filmlerinden biri (ama yanlış sebeplerden), mutlaka izlenmeli.

EDİTÖRÜN NOTU: Sinema tarihinin en önemli filmlerinden biri (ama yanlış sebeplerden), mutlaka izlenmeli. ★☆☆☆☆

YÖNETMEN: Joseph Kosinski **OYUNCULAR:** Chris Hemsworth, Miles Teller, Jurnee Smollett-Bell **IMDB NOTU:** 5.4

SPIDERHEAD

Yılın en çok sevilen ve konuşulan filmlerinden birisi *Top Gun: Maverick* oldu. "Bunun Spiderhead adlı filmle ne alakası var?" dediğinizi duyar gibiyim. Çok haklısınız, hemen açıklayayım: *Top Gun: Maverick* ile *Spiderhead*'in yönetmeni aynı kişi – Joseph Kosinski. Bunu neden söyledim? Çünkü, aynı yıl içerisinde birkaç ay arayla yılın en iyi ve en kötü filmlerinden birini çıkarma tacını geçen yılki kazananından, Ridley Scott'tan, almış bulunuyor Kosinski Bey.

Spiderhead gerçekten kaçırılmış bir hazine benim gözümde. İlgi çekici konusuyla bilim kurgu dalında güzel bir fikir sunacak, yenilikçi bir film olabilecekken sıradan bir Netflix filmi olmuş. Nasıl oldu da inanılmaz ucuz, ne olacağı başından belli olan bir senaryoyla karşımıza çıkabildiler pek anlamış değilim. Hemen hızlıca konusundan bahsedeyim: Suçların hapishane yerine duygular üzerine birtakım deneylerin yapıldığı bir tesiste tutulması, bu süreçte üzerlerine uygulanan ilaçlar ile kendi rızaları dahilinde bir nevi suçlarından arınmaları hakkında distopik bir ana metni var



Spiderhead'in. Böyle söylediğinde ne kadar ilgi çekici geliyor kulağa değil mi? Yok, değil ama ne yazık ki…

Chris Hemsworth Amerikan aksanıyla fena iş çıkarmamış ama filmi basitlikten uzağa yaka paça sürüklemeye çalışan tek isim var, o da Miles Teller. Zaten onun haricindeki karakterlere pek bir gelişim verildiği de söylenemez. Bu nedenle oyunculardan efsane bir performans da bekleyemezdim.

Bir *Black Mirror* bölümünü alıp, uzattıkça uzatıp, heyecanlı yükseliş noktalarına gereksiz bir müzik atıp, en azından aksiyonu arttırabilecekken hikâyeye acı çektiren bir film Spiderhead. İlginç bir distopya ancak bu kadar basit yan karakterler ve hatta ana karakterler ile süslenebilirdi. Joseph Kosinski'nin bu senaryoya film yapma tembelliğini, Maverick'in onu çok yormasına veriyorum. Bu filmi Maverick'in konserlerde büyük gruplardan önce çıkan "ön grup" filmi olarak yapmış diye düşünmek istiyorum. Arif Işık'ın da dediği gibi: "Fikir güzel, mekân güzel ama yemezler." ■PELİN

EDİTÖRÜN NOTU: İlgi çekici bir konunun ne kadar ilgisizce yansıtılabileceğinin kanıtı ne yazık ki... ★★½☆☆

YÖNETMEN: Joachim Trier **OYUNCULAR:** Renate Reinsve, Anders Danielsen Lie, Herbert Nordrum **IMDB NOTU:** 7.9

THE WORST PERSON IN THE WORLD

Joachim Trier'in yönetmen koltuğuna oturduğu yeni romantik drama filmi *The Worst Person in The World* geçtiğimiz yılın Cannes film festivalinde en çok konuşulan filmlerden birisiydi. Başrol Renate Reinsve sempatikliği ve samimiyetiyle belli ki yalnızca beni değil herkesi kendisine hayran bırakmış.

20'li yaşlarının sonuna gelen Julie'nin herkesin bir gün mutlaka yaşadığı "Ben hayatımla ne yapıyorum/yapacağım?" sorunsalına o kadar iyi değiniyor ki film, izlerken içinizi anlamlandıramadığınız bir durgunluk, sıkıntı ama bir o kadar da huzur kaplıyor. Gerçekçi olmayan liseli işlerinden, her şeyin sonunda inanılmaz yolunda gittiği romantik komedilerden bıkmış birisi olarak bu film o kadar iyi geldi ki bana, sıkıldıkça oturup açacağım ve arka planda sesi dahi olsa oynatacağım bir film oldu. Ya ben çok depresifim ya da böyle empati kurabildiğim "gerçekçi" filmleri çok sahipleniyorum, bilemiyorum…

Böyle nasıl anlatsam, sadece filmin kendisi ve konusu değil, renk tonlarının sıcaklığından, eskitilmiş havasına kadar her şeyiyle *tanıdık* bir film. Çoğu kimsenin izlerken "Abi biz ne izliyoruz ya?" diye sıkılacağını düşünsem de hayatında bir kere amacını bulmaya çalışan, yaptığı her hatada kendini yerden yere gömen, tabiri caizse "Dünyanın en kötü insanı" olduğunu düşünen ve hata yapan herkes için yapmış bu filmi Trier. Çok da iyi yapmış…

Ana metinde Julie'nin yaşadığı ilişkiler ve verdiği kararların ne kadar *yanlış* olduğu anlatılmaya çalışsa da asıl verilmek istenenin kendini suçlayarak yaşamanın ne kadar yıpratıcı olduğu ve yapmak istediğini yapmak yerine zorunda kaldıklarını yaparak yaşayacak vaktinin olmadığını yansıttığına inanıyorum. Hayatında büyük adımlar atan ve bunları yaşarken hatalar yapan Julie, benim—hatta bizim için yaratılmış bir karakter. Bu nedenle empati kurabileceğini düşünen herkesin "kendisi" için bu filmi bir kere izlemesi gerektiğini düşünüyorum. ■PELİN



EDİTÖRÜN NOTU: İnsanı çok iyi anlayan bir film. "Beni kimse anlamıyor" boşluğuna düşüldükçe izlenmesi gerek. ★★★½☆

SEZON 3

YARATICI: Tim Miller **YÖNETMENLER:** David Fincher, Tim Miller, Emily Dean, Alberto Mielgo, Robert Bisi **OYUNCULAR:** Troy Baker, Rosario Dawson, Josh Brener, Mackenzie Davis, Gabriel Luna **IMDB NOTU:** 8,4 **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix

LOVE, DEATH + ROBOTS



Ölmeye yatıp aşkla kalkmak

EREN ERYÜREKLİ

Pandeminin de etkisiyle biraz yavan bir ikinci sezon sunan Netflix'in animasyon antoloji serisi yeni sezonuyla formuna dönmüş görünüyor ve bu bizim için iyi haber. Çoğunlukla şiddet yüklü ve yer yer sınırları zorlayan yapısıyla herkese göre bir seyirlik olmasa da zihni farklı yaklaşımlara açık izleyiciler bu sezondan fazlasıyla mutlu ayrılacaklar. Lafı fazla uzatmadan yeni pakete hızlıca bir bakalım.

İlk sezondan hatırlayacağımız robot üçlümüz *Exit Strategies* ile geri dönüyorlar ve aşırı sağcı Amerikalılardan, teknoloji milyarderlerine kadar metalik dillerine dolamadıkları ve dalga geçmedikleri şey kalmıyor resmen. Gayet eğlenceli bir giriş vadeden bu bölüm sıradaki enfes *Bad Travelling*'e bizi hazırlamıyor kesinlikle ve daha ilk anlarından şoklayan bu kısa filme bizi ne hazırlayabilirdi zaten inanın bilmiyorum. David Fincher'ın yönetmenliğindeki bu bölüm denizlerin ıssızlığına sürüklüyor bizi ve Edgar Allan Poe ile Lovecraft birleşse ortaya çıkarmış gibi görünen kapkara bir canavar ve hayatta kalma öyküsü anlatıyor. Teknik yönden de muazzam olan film atmosferiyle kabuslarınıza konuk olabilir. Akabinde gelen *The Very Pulse of the Machine* **Michael Shanwick'in** bir kısa öyküsünden uyarlama ve benim de çok ilgimi çeken Jüpiter'in Io isimli uydusunda geçiyor. Yarı sürreal yarı varoluşçu öyküsü bilim kurguyu ve ölümü alt katmanlara alırken önde düşündüren temasıyla akıllarda kalmayı başarıyor. *Night of the Mini Dead* şipşirin bir kıyamet senaryosunu yaratıcı bir şekilde aktarırken *Kill Team Kill* de bol kanlı bir canavar avı bölümü daha sunuyor bize ki stil olarak o da gayet iddialı. **Tim Miller** imzalı *Swarm* kovan zihnine sahip uzaylılar ve insanlar arasındaki garip ilişkiyi anlatırken harika görseller sunsa da biraz havada kalan finali ve gereğinden fazla kullandığı açıklamalarla biraz eksik kalmış hissi veriyor ama buradan bir dizi çıksa kesinlikle izlerdim. *Mason's Rats* finale doğru bizi rahatlatma işlevi gören eğlencelik ve bir çırpıda biten fablımsı bir seyirlikken sondan bir önceki hiper gerçekçi grafiklere sahip *In Vaulted Halls Entombed* fena halde sarpa saran bir askeri operasyonun gerilimli ve korkunç ortamına sokuyor bizleri. Özellikle Cthulhu Mitosu'na yaptığı bariz göndermeler ve kanlı aksiyonu zihninizde yer edecektir. Ve finalde de *Jibaro* var. İlk sezonda The Witness ile aklımızı alan yönetmen **Alberto Mielgo**'nun bu 17 dakikalık şaheseri sağır şövalye Jibaro'nun yanındaki askerler ve rahiplerle balta girmemiş bir ormanı keşfiyle açılıyor ve yakındaki gölden şıkır şıkır kıyafetiyle dans ederek onları sesiyle kendine çekip öldüren bir cadıdan yine sağırlığı yardımıyla kurtuluyor bu anti-kahraman. Jibaro ilk bakışta aşırı gerçekçi gelen stilize bir görselliğe sahip ve her anında ağzınızı bir karış açık bırakacak sahneler ve kamera açıları barındırıyor. Cadının yüzlerce değerli taşla süslü kostümü şimdiden onlarca fanart'a konu oldu ve filmin açgözlülük, ilişkilerin tek yönlülüğü ve toksikleşerek yok edici bir şeye dönüşmesini anıştıran metaforlarıysa bize engin bir düşünce alanı sunuyor. Cidden etkilendim.

Hani bu sezon sadece Jibaro'yu koyduk başka film yok deseler yine de mest olup yüksek bir puan basardım ama diğerlerini de düşününce cidden doyurucu ve aşkla ölümü (daha çok ölümü) dibine kadar hissedip azalan robotlara birazcık hayıflanarak geçen harika bir sezon olduğunu düşünüyorum elimizdekinin. Bakalım gelecek bölümler bu kaliteyi ve yaratıcılığı sürdürebilecekler mi?

EDİTÖRÜN NOTU: Bu sezon cidden bombalamış Netflix ve hemen her film standardın üstünde seyrediyor. Özellikle Jibaro kendi başına bir başyapıt. ★★★★★

YARATICI: Jon Favreau, Michael Gunton **OYUNCULAR:** David Attenborough **IMDB NOTU:** 8,6 **YAYINLANDIĞI KANAL:** Apple +

PREHISTORIC PLANET



Evrim sonsuz ihtimallerle bezeli çetin bir yol. Biz buranın yeni sayılabilecek yolcularındanız lâkin bu yolda bizden evvel yürümüş devlerin ayak izlerinden ve kalıntılarından onlar hakkında çok fazla şey öğrendik zaman içinde. İşte en son bulgulara ve teorilere dayanan Prehistoric Planet bizi bu efsanevi hayvanların dünyasına daha önce görülmemiş detaycılıkta bir görsellikle sokuyor. Planet Earth izlediyseniz eğer Attenborough'un stiline de alışıksınız demektir. O hayvanların yaşamlarını hep hikâyelerle bezeyerek anlatır ve bu nedenle de akılda kalıcıdır söyledikleri. Örneğin suda yavrularıyla riskli bir yolculuk yapan ya da eş arayan bir T-Rex'i onun ağzından dinlemek çok keyifli, görsel efekt anlamında Jurassic Park filmlerinden iyi olduğunu düşündüğüm belgesel o dönemdeki canlıları inanılmaz bir gerçekçilikle resmediyor ve eksik yerleri günümüzdeki hayvanların davranış biçimleriyle dolduruyor. Zaten izledikçe fark ediyorsunuz ki yaşamın yöntemleri ve yolları sonsuz çeşitlilikte olsa da amaç hep hayatta kalmak ve bunun için her yol mubah tabii hayvanlar aleminde. Hepimizin fahri dedesi Attenborough'un anlatımlarında yeri geliyor mağarada kaybolan bir Triceratops yavrusuna üzülüyor, yeri geliyor tonlarca ağırlıkta otobur dinozorların boyunlarını birbirine savura savura tozu dumana kattıkları dövüşlerinde adrenalin pompalıyorsunuz.

Bu akıcı öykü anlatımı ve ağzımızı açık bırakan görsellik Hans Zimmer'ın güçlü müzikleriyle arkadan ara sıra iteklense de günün sonunda hiç görmediğimiz bu hayvanların doğal hallerine şahit olmak kendi başına bir mucize gibi zaten. ■ EREN E.

EDİTÖRÜN NOTU: Aşırı ince detaylarla süslenmiş, zaman içinde doğanın şeklinin değişip "huyunun" pek de değişmediğini ispatlayan kaçırılmayacak bir belgesel. ★★★★½

YÖNETMEN: John L. Spencer **OYUNCULAR:** Ricky Gervais **IMDB NOTU:** 7.6

RICKY GERVAIS SUPERNATURE



Komedi… Herkes için farklı anlam taşıyan, olabildiğince öznel olan kavramlardan bir tanesiyken nasıl oluyor da bir kişinin yaptığı gösteriler, şakalar ve espriler bu kadar izlenip beğeniliyor? Dünya'da herkes tarafından kabul görmüş, karşında yüzüne doğru senin bulunduğun bir toplulukla ilgili alay etse "Vallahi haklısın" deyip gülebileceğimiz sınırlı sayıda insan vardır bence. Hayır Cem Yılmaz değil, Ricky Gervais :)

Ricky bugüne kadar yaptığı kara mizahlarıyla, lafını esirgememesiyle ve sivri diliyle hemen herkes tarafından bilinen bir komedyendir diye düşünüyorum. Tabii bir de *The Office* adlı şaheserin yaratıcısı olması var ama konumuz şimdi o değil. Söyledikleriyle sosyal medyada oldukça eleştirilen bir isim kendisi. Bunun nedeni bana kalırsa hassas konular hakkında konuşurken söylemek istediklerini strese girmeden, suratını düşürmeden, bir önceki konudan farkı yokmuşçasına anlatması. Ben şahsen Ricky'i ve işlerini oldukça sevenlerdenim. Özellikle tam olarak da bu konulara değinmeye korkmamasını seviyorum.

Supernature da aynı eski gösterileri gibi, hatta biraz fazla eski gösterileri gibi hassas konularda pek çok şaka barındırıyordu. Özellikle baştaki bazı kısımların sosyal medyada çok eleştirileceğini daha izlerken tahmin ettim. Fakat insanların anlamadığı şey bence şu: Ricky'nin kelimelerini incelediğinde topluluğu aşağılayacak şeyler söylemesinin ana metin olmadığını, topluluğu aşağılayanların nasıl aşağıladıklarıyla dalga geçtiğini anlıyorsunuz. Bunu yaparken o kişileri taklit ettiği için insanlar çoğunlukla o toplulukla dalga geçtiğini sanıyor. Gösteri bana kalırsa z kuşağının günümüz sosyal medyasının iyi bir gözlemi olmuş. Zaman zaman her yaş almış insanın yeni nesil hakkında konuşurken yarattığı etki gibi bir *baymışlık* hissi yaratsa da gün sonunda yine kendini izletti mi? İzletti. Ricky Gervais gerçekten iyi bir yazar, yönetmen ve komedyen benim gözümde, Supernature en iyi işlerinden mi? Kesinlikle hayır ama keyifli birkaç saate kimse hayır demez gibi geliyor. ■ PELİN

EDİTÖRÜN NOTU: Ricky'nin eski şakalarının derlenmiş, toplanmış, biraz da üzerine yenileri eklenmiş fakat eskilerin ağırlığı altında ezilmiş de ezilmiş... ★★★☆☆



○ **YÖNETMEN:** Deborah Chow ○ **OYNAYANLAR:** Ewan McGregor, Hayden Christensen, Vivien Lyra Blair, Moses Ingram ○ **IMDB NOTU:** 7.2

OBI-WAN KENOBI

SEZON 1

"Bana High Ground'la adam dövdürttünüz..."

CAN ARABACI

Obi-Wan dizisi Star Wars fanlarını bir kez daha Episode 1 sonundaki Darth Maul gibi ortadan ikiye bölüverdi. Hatta sadece Star Wars fanları da değil, biz dergi eşrafı olarak bile kendi içimizde bölündük diziyi tartışırken. Aylık dergi toplantısında Serpil "Yaa Obi-Wan dizisi ne kadar kötü öyle" diye saydırırken Oğuz "Ya ne biçim saçmalıklar var dizide" diye onu destekliyordu. Göker "Küfür etsem gruptan atarsınız di mi?" derken bense "Abi Episode 6'da Care Bear'ların AT-ST indirmesine laf etmiyorsunuz, Episode 4'te Han'ın höykürerek Stormtrooper'ları önüne katıp kaçırmasına inanıyorsunuz da paltosunun altında kız saklayan Obi-Wan'da mı çiziyorsunuz çizgiyi?" diye karşı çıkıyordum. Keza diziyi beraber izlediğimiz için Burcu'nun, geçen ayki yazısından dolayı Pelin'in de diziye pozitif olduğunu biliyorum. Böyle bir ortamda hepimizin tek bir paydada buluşması imkânsız olduğu için bunun benim (Orijinal üçleme ve Prequel'ları seven, Sequel üçlemenin varlığını reddeden) naçizane kendi fikrim olduğunun altını çizeyim.

Savundum diye kusursuz olduğunu düşündüğümü sanmayın tabii, tam aksine yer yer olmamışlıkları çok net gözler önünde olan bir dizi Obi-Wan Kenobi. Garip bir şekilde böylesine mühim bir dizide prodüksiyon kalitesi zaman zaman gözle görülür şekilde düşüyor, kimi sahnelerde hikâye ilerleyip gelmesi gereken noktaya gelsin diye bir acele edilmişlik hissi yakanıza yapışıveriyor. Bu özellikle de üçüncü ve dördüncü bölümlerde iyiden iyiye baş gösteren bir sorun. İlk iki bölüm her ne kadar çok ağır bir şekilde başlasa da bence o ağırlığa ihtiyacı vardı dizinin, o yüzden başkalarının sorun ettiği kadar rahatsız etmedi beni doğrusu. Ne de olsa Episode 3'te Jedi Düzeni'nin düşüşü, Anakin'i kurtaramayışı gibi çok büyük başarısızlıkların boynunu büktüğü bir Obi-Wan izliyoruz. Son iki bölümdeyse tam olarak dizinin gelmek istediği, hatta yer yer gelmek için biraz acele ettiği nokta olmuş. Özellikle de beşinci bölümün açılışındaki flashback sahnesi Klon Savaşları'ndaki Anakin – Obi-Wan dinamiğini sevenlerin yüzüne kolay kolay silinmeyecek bir gülümseme bırakacak türden. Dizinin en başından beri "Yüzyılın rövanşı!" diye övülen Obi-Wan ve Vader düellosuysa beni tam anlamıyla tatmin etti. Zaten serinin hakları Disney'e geçtiğinden beri hiç sekmeden doğru yaptıkları bir şey Vader tasviri. Her sahneye çıktığında karizması ve gücüyle şov yapıyor resmen ve eski cannon'daki saçmalıkların ağzımda bıraktığı kötü tadı (Starkiller, evet) siliyor böyle şeyler. Bu nefis düellonun zaman zaman Rebels animasyonundan ödünç aldığı sahneler olsa da şikâyet edemiyorum, zira gerçekten de aynı anda hem kalp burkan hem gaza getiren hem de görselliğine doyum olmayan bir sahneydi. (ki Oğuz son iki bölümü izledikten sonra biraz daha beğenenlerin tarafına doğru yanladı mesela)

Hayden Christinsen ve Ewan McGregor dinamiğini canlı canlı bir daha görür müyüz bilemiyorum ama ikisinin de rollerinin hakkını fazlasıyla verdiğini görmek güzel. Genç Leia rolündeki Vivien Lyra Blair gerçekten de Carrie Fisher'ın küçülmüş hali gibi ve bilgiç, ukala, meraklı çocuk rolüne cuk oturmuş. Bu eküriye bolca eşlik eden Reva karakteriniyse… ne yazık ki çok çiğ buldum. Dizinin neredeyse tamamını sağa sola atar yaparak geçiren Reva pek de sevilesi ya da empati yapılası bir karakter olamamış potansiyeli olmasına rağmen. Benzer bir karakter olarak Jedi: Fallen Order'ın Trilla'sı çok çok daha iyiydi mesela. Ha, öte yandan oyuncusu Moses Ingram kendine verilen karakteri taşımış; internette yine aşırıya kaçıp sosyal medyadan Ingram'a saldırmak gibi çirkinliklerde bulunanlar sorunu oyuncuda değil, yazılan karakterde arasa daha doğru olacak yani.

Sonuç olarak sevenin de sevmeyenin de kendince haklı sebepleri olan, potansiyelini %100 kullanamayan ama bittiğinde (en azından Prequel serideki Anakin – Obi-Wan hikâyelerini sevenlerin) yüzünü güldüren bir dizi olmuş Obi-Wan Kenobi. Keşke aceleye getirmek yerine o aradaki iki bölümü biraz daha iyi yazsalarmış, prodüksiyon olarak biraz daha çaba sarf etselermiş. İşte o zaman modern dönemin en iyisi diyebileceğimiz bir eser olabilirmiş.

EDİTÖRÜN NOTU: Hayranları ikiye bölse de Prequel filmlerini sevenlerin bam teline dokunan bir iş olmuş. Potansiyelini harcadığı kısımlar da yok değil ama... ★★★★☆



SEVERANCE

YARATICI: Dan Erickson **OYUNCULAR:** Adam Scott, Zach Cherry, Britt Lower, John Turturro, Christopher Walken
IMDB NOTU: 8,7 **YAYINLANDIĞI KANAL:** Apple +

Bir ben var içimde bir benden ayrı...

EREN ERYÜREKLİ

Ben şirketlerden, patronlardan ve genel olarak başımda biri olmasından nefret ederim. Zaten o ortamlarda tutunamadığımı fark edip freelance çalışmaya başlayalı beri de çok da huzurlu ve mutlu biriyim diyebilirim. Elbette o kısmın da zorlukları var ama sabah kalkıp işe gitmekten iyidir herhangi başka bir şey.

Daha evvel hiç duymadığımız Dan Erickson'un yaratıcılığını üstlendiği ve çoğu bölümünü ünlü oyuncu Ben Stiller'ın yönettiği Severance, tuhaf, zamansız bir gelecekte geçiyor. Bu gelecekte isteyenler zihinlerini ikiye bölen bir teknoloji sayesinde iş ve özel hayatlarını ayırabiliyorlar. Yani ofise geldiklerinde ikinci kişilikleri aktive oluyor ve akşam çıkarken de bu arkadaşın orada ne yaptığını kesinlikle hatırlamıyorlar. İş dediğimiz de ne olduğu belirsiz, muğlak rakamları belli bir gruplamaya sokmaktan ibaret. Bizim odaklandığımız 4 kişilik departmanın içinde bu mevzuyu rahatlıkla kabul edenler de var, sürekli buradan kaçmaya çalışanlar da ve işler ilerledikçe şirketin başka ve yine tuhaf departmanlarıyla da haşır neşir oluyoruz. Bu noktada benim de çoğu büyük şirket için sorduğum sorular beyinlerde yankılanmaya başlıyor tabii. "Neden buradayız?", "Bu saçma işi yapmanın kime ne faydası dokunuyor?", "Hayatımızla daha anlamlı bir şey yapabilir miyiz?" İlk bakışta eve geldiğinde gündüz yapılan işi düşünmemek kulağa hoş gelse de perde arkasında çok ciddi bir mobbing dönüyor ve orada kurulan bağların hiç hükmünde olması da ayrı bir dram unsuru. Oyuncuların hepsinin ama en çok da başroldeki Adam Scott'ın oyunculuğuyla değerlenen Severance'ın işlediği şirkete benzer yönleri olan Apple'dan geliyor olmasıysa ayrıca ironik.

Özgür irade, kişisel hak ve hürriyetlerin ihlali gibi pek çok konuyu bu absürt ama sert potada eriten yapımcıları ne kadar tebrik etsem az gelir. Zira kapitalizmin ancak beton bir duvar kadar duygu içeren soğukluğunu, sinsiliğini ve insanı hiçe sayarak sadece büyümeye odaklanışını çok net ve göze sokmayan bir üslupla ekranlara taşımışlar. Seriyi izlerken kendi hayatımın bölünüklüğünü (sonuçta hem reklam piyasasında hem Oyungezer'de birbirinden tamamen farklı işler yapıyorum) düşündüm ve bunlardan birisini hiç hatırlamıyor olabileceğim ihtimali beni gerçekten ürküttü. Hayır en başta bunu kişi kendisine yapıyor ve oluşturduğu alt benliğin köle gibi bir hizmet verişi söz konusu olan. Bayağı kader gibi yaşıyor yani işteki benlik bu seçimi ve her bir bölüm iki yaşamı da derinleştirirken bu durumun kişiye olan etkilerini doğal bir dille anlatmış.

İlk sezon bazı şeyleri cevaplarken yanıtsız çok soru da bıraktı ardında ve acilen devam sezonunun gelmesi lazım. Severance yılın en önemli dizilerinden ve daha uzun bir müddet beyinlerimizi meşgul edeceğe benzer o da hangi yarısını kullanmayı seçerseniz artık.

EDİTÖRÜN NOTU: Şirket zorbalığının uç noktalarına parmak basan ve modern insanın kendine ördüğü hapishanelerin nefis bir hicvi Severance. İzleyin! ★★★★½



DIR EN GREY
PHALARIS

Bronz Boğanın içinden gelen çığlıklar

EREN ERYÜREKLİ

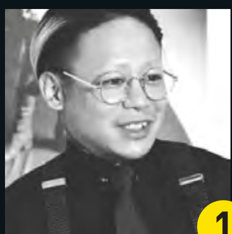
Açık konuşayım son DIR EN GREY albümü *The Insulated World* birkaç şarkı haricinde bende ciddi bir hayal kırıklığı yaratmıştı. Bu hayal kırıklığının üzerine gelen tekliler her ne kadar ağzımdaki kötü tadı silse de (özellikle The World of Mercy) konu Diru olunca insan neyle karşılaşacağını asla bilemiyor. Neyse ki PHALARIS daha ilk notalarından itibaren "Ben beklediğin DIR EN GREY albümüyüm" diyor.

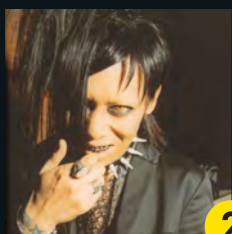
PHALARIS ismi Antik Yunan'lı sadist (ve yamyam) bir hükümdardan geliyor. Efsaneye göre kendisi en fena işkence aletlerinden birisi olan Bronz Boğa'nın ilk kullanıcısı. Gerçek bir boğa boyutlarındaki içi dışı bronz kaplı bu alete sokulan insanlar boğanın altına kurulan ızgara sayesinde yakılarak öldürülüyordu. Yanma esnasında attıkları çığlıklarsa karmaşık bir ses düzeneği sayesinde sanki boğanın sesleriymiş gibi çıkıyordu. Diru'nun bu sembolü albümün konsepti olarak seçmesi daha ilk parça olan Schadenfreude'nin girişindeki kasvetli notalardan kendini belli ediyor, boğanın içindeyiz ve işkencemiz henüz başlamamış. Bu oldukça değişken parça albümün tonunu da belirliyor ve özellikle basçı Toshiya ve davulcu Shinya'nın parladığını işitiyoruz. Kyo'nun her şekle bürünebilen vokalleriyse yine kulaklarımızı her tür duyguya çıplak bırakıyor. Oboro altımızdaki ateşin yavaş yavaş harlandığı anlara eşlik ederken nihayet Perfume of Sins'le etimizin yanmaya başladığı ve acının tüm vücudumuza yayıldığı kısma geçiyoruz. Kyo'nun insanlık dışı çığlıkları ve Shinya'nın çift cross abandığı davulları yeni bir DIR ENGREY klasiğini de kucağımıza atıyor o anda, şarkının klibine de bir bakın derim. Sözler yine parçaların şiddetine uyumlu olarak modern dünyanın çeşitli sorunlarını ele alıyor ama ortak noktalarının acı çekmek olduğu söylenebilir. Albüm bu noktadan sonra farklı farklı kimliklere bürünüp bazen daha hafif tonlarda seyredip (13 gibi), bazen eskinin Vanitas, Rinkaku gibi balatlarına uzanan (hibiki) ve yer yer hardcore tonlarla bizi şoklamaktan çekinmeyen (Eddie) parçaları diziyor birbiri ardına. Hani tam anlamıyla bir Diru potpurisi dinliyoruz desem yanlış olmaz. Burada efsane albüm *Uroboros*'tan da bir şeyler var, *Macabre*'dan da hatta *Arche* ve *The Marrow of Bone*'dan da esintiler duyarsanız şaşırmayın derim. Grubun eski hayranıysanız PHALARIS tam da dişinize göre bir albüm. Çok fazla yenilik içermiyor ama eskinin yenisi bile konu DIR EN GREY'se hatırı sayılır ölçüde deneyselliği de beraberinde getirdiği için çok da şikâyet edecek bir şeyimiz yok.

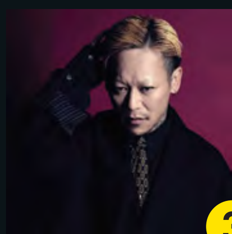
Kısacası sürdüğü 54 dakikayı pek de hissettirmeyen "DIR EN GREY nedir?" sorusuna yanıt olarak gösterilebilecek bir albüm olmuş bu ne eksik ne fazla.

BUGÜN HANGİ KYO'SUN?

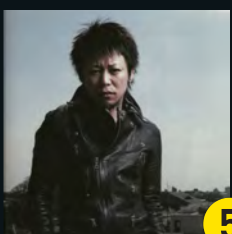
Grubun 25 yıllık tarihçesinde özellikle vokal Kyo'nun neredeyse her çıkan teklide imaj değiştirdiğini ve zaman zaman şoke edici değişimler geçirdiğini gördük. Peki sen bugün hangi Kyo gibi hissediyorsun?


1


2


3

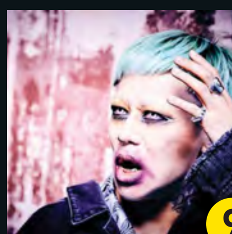

4


5


6


7


8


9

EDİTÖRÜN NOTU: PHALARIS grubun kendini toparladığı ve hem kabalığın hem de inceliğin dibine vurdukları içsel kaoslarına yakışır bir albüm. ★★★★☆



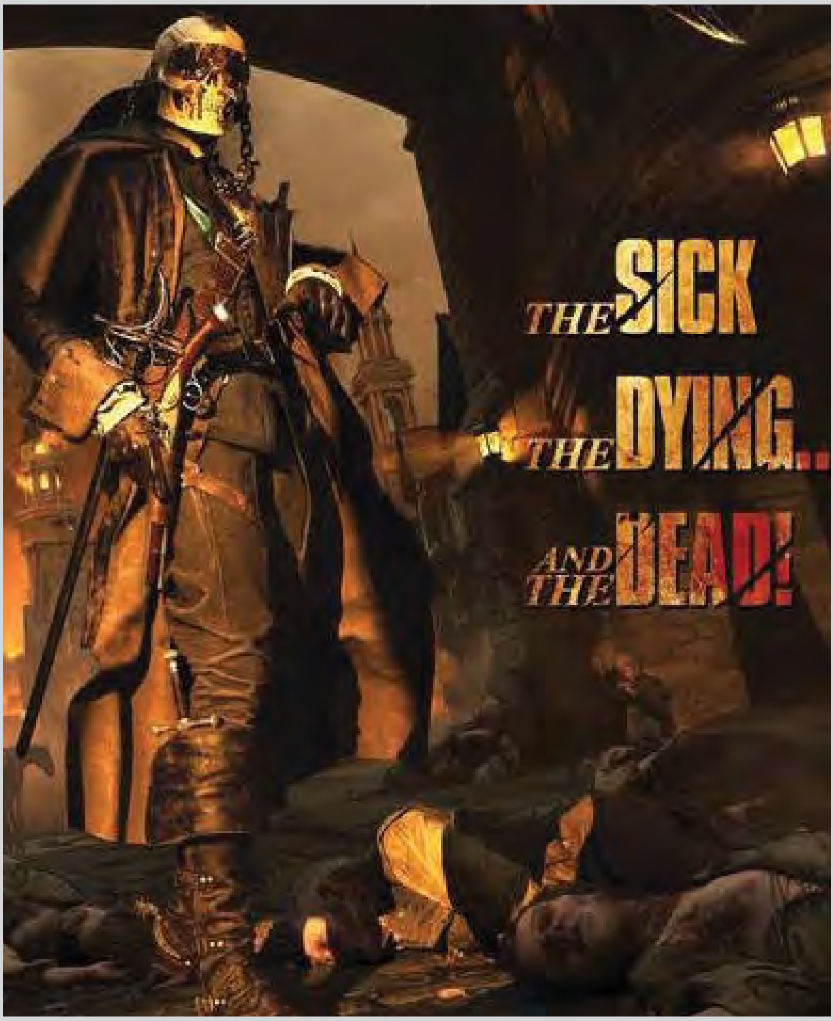
DOĞAN DURU
KAFESİNE UÇAN KUŞ

Redd grubunun solisti olarak tanıdığımız ve ilk albümü Epoch'la hayli başarılı bir solo kariyere adım atan Doğan Duru bu sefer daha karanlık bir işe imza atmış. Nasıl atmasın ki? İnsan haklarının, adaletin hiçe sayıldığı, ekonominin frenleri boşalmış şekilde duvara çakılmaya doğru tam gaz gittiği bir ülkede nasıl aklımız sağ ve salim kalsın ki? Duru'nun bu seferki parçalarını ben daha derli toplu bulsam da albümün uzunluğu bir noktadan sonra hafif yoruyor. Şehirli bitik adam portrelerini bol bol Teoman'dan dinlemiş olduğumuz için Duru'nun buraya fazla bir ekleme yapması bu aşamada zor, ikisinin de Cihangir'de aynı kafede takılmayı sevdiğini düşünürsek hikâyenin devamını da tahmin etmek kolay. Sanatçının ülkedeki vasatlıktan ve yozlaşmadan dem vurduğu Ucubelerin Çağı gerçekten iyi bir parçayken Polisi Aramayın, Diken, Akvaryuma Yüzen Balık albümde diğer dikkat çeken işler. Keyfine Bak-Uyduruk Manifesto'nun ortasındaki İstanbul güzellemesi sololarıysa cidden keyifli. Solistin kendine has ses rengi ve yorumuysa çok daha kendine güvenli ve güçlü bu sefer. Ama son kertede zaten her gün ayrı bir bunalım yaşatan ülkenin üstümüze bir kafes gibi çökmesini dinlediğimiz müzikte de hissetmek biraz yorucu bir deneyim. Yoksa Doğan Duru'nun bu hisleri yansıtmasında hiçbir problem yok. Sadece bu ülkenin travmaları artık bana çok geliyor tıpkı Duru'ya geldiği gibi belki de. ■ EREN E.

EDİTÖRÜN NOTU: İkide iki yapan Duru'nun solo hali sanki Redd'den daha iyi gelmeye başladı kulağıma ama albümdeki birkaç parça rahatlıkla elenebilirmiş demekten de kendimi alamıyorum.

★★★½☆

MEGADETH
WE'LL BE BACK



Tek bir günü bile Megadeth'siz geçmeyen bir adam olarak yeni albümden ilk şarkıyı duyacak olmanın beni ne kadar heyecanlandırdığını cidden tahmin bile edemezsiniz. Klip paylaşılır paylaşılmaz Play tuşuna nasıl bastığımı bilemedim ve yaşadığım heyecanda tam 5 dakika boyunca zerre azalma olmadı. Şu birkaç gün içinde şarkıyı kaç kez dinlediğimi bilmiyorum bile ama şurası bir gerçek ki Megadeth tarzından ve havasından hiçbir şey kaybetmiyor!

2 Eylül'de çıkacak olan The Sick, The Dying and The Dead'in ilk single'ı olan We'll Be Back eğer albümde dinleyeceklerimizin ufak bir göstergesiyse aman aman diyorum. Şu şarkıyı al, Peace Sells veya So Far, So Good, So What'a koy, zerre sırıtmaz. Zaten şarkı baştan sona eski Megadeth ile yeni Megadeth'in yoğrulmasından oluşuyor diyebilirim, şarkı boyunca Liar'ı da duyuyorsunuz, The Conjuring'i de. Hele klipte 3:23'te verilen ara, o sahne ve hemen ardından şarkının ikinci kısmına geçiş muazzam olmuş. Riffleri, sololarıı, sertliği, hızı, dört dörtlük bir tekliyle açılışı yaptı Megadeth. Şu albümü tam sayfa incelemek için şimdiden sabırsızlanıyorum :)

Bu arada klip de Megadeth'in maskotu Vic'in nasıl ortaya çıktığını anlatacak klip üçlemesinin ilk parçası, o gözle izlemenizde fayda var. Ha bir de albüm kapağı Bloodborne ile Fallout kırması gibi olmuş, acayip hoşuma gitti, onu da söylemesem olmaz. ■ ESER





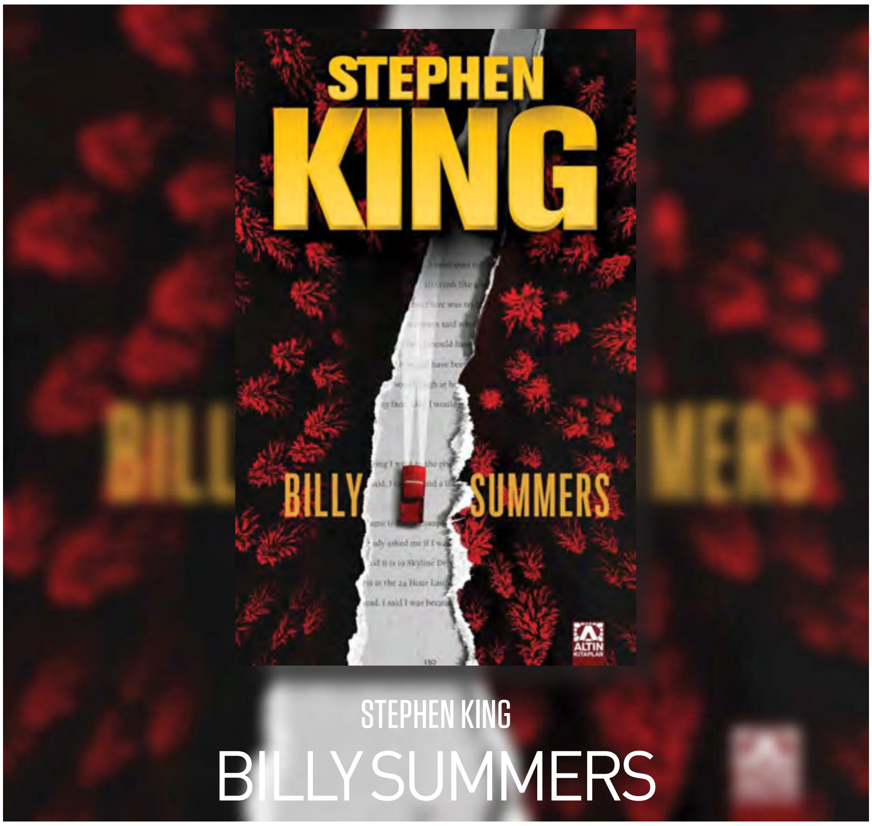
OU

ONE

Bazen bir gruba denk gelirsiniz ve öyle acayip parçalar ortaya koymuşlardır ki aklınız başınızdan gider, sağı sol solu sağ sanırsınız. İşte Çin menşei olan ama daha küresel elemanlara sahip OU'nun ilk albümü de bende öyle bir etki yaptı. Hani metal desem tam değil, elektronik altyapılar var ama sadece o da değil. Ee içinde caz, pop ve hardcore'a kayan vokaller de var. İşte böyle füzyon bir müzik OU'nun yaptığı ama parçalar hangi yöne savrulursa savrulsun kendilerine has tarzlarını da kaybetmiyorlar kesinlikle. Örneğin ilk şarkı Travel sert bir girişe sahip, ortalarda yavaşlayıp sonlara doğru sürpriz bir sonik bombardımanla zihninizi kuşatırken, ortalardaki Euphoria Dream Pop'la Dark Synth arasında gidip gelen sakinleştirici ve tedirgin edici de bir parça. 41 dakika sürdüğüne her dinleyişimde inanamadığım ve hep daha fazlasını istediğim OU maceram harika bir şekilde başladı ve grup yeterince ilgi çekerse aynı keyifle de sürecek gibi duruyor. Müzikte enteresan denemeleri ve füzyon stilleri sevenler kaçırmasın. ■ EREN E.

EDİTÖRÜN NOTU: Tam bir ses kaosuna sizi atan grup bu karmaşanın içinden anlamlı ve keyifli bir dinleti çıkarmayı başarabilmiş, yılın en güzel keşiflerinden birisi oldu benim için.

★★★★½



STEPHEN KING

BILLY SUMMERS

Gerilim desen yok. Doğaüstü desen, Shining'e yapılan göndermeyi saymazsak sıfır. Korku desen zaten esamesi bile okunmuyor. Billy Summers bir suç kurgusu, o yüzden beklentilerinizi ona göre ayarlayın.

Kitabın tanıtım metninde "Billy Summers dünyanın en iyi kiralık katili. Emekliye ayrılmadan önce son atışını yapıp kötülük timsali bir adamı haklamalı. Sonrasında sırra kadem basacak. Peki bu süreçte ne yanlış gidebilir ki? Muhtemelen her şey" yazıyor. Açıkçası ben arka metinde tüm kitabı anlatmış olabileceklerini düşünmemiştim, bundan fazlası vardır sanmıştım. King 500'ü aşkın sayfayı sadece bu beş cümlenin uzatılmış hali için harcamamıştır demiştim. Yanılmışım.

Hayır bir de "Bu süreçte her şey yanlış gitti" demişler de, alakası yok hani. Bunca sayfa boyunca pek bir gerilimi olmayan bir hikâye okuduk, Billy'nin Irak savaşındaki anılarını ve yaşadıklarını öğrendik (ki savaşın kötü bir şey olduğunu zaten biliyoruz, baskında şu oldu bu oldu şeklinde anlatım gerilim yaratmaya yaramıyor). "Eli kanlı bir intikam romanı" demişler ama aklınıza John Wick veya Nobody gibi bir şey gelmesin; Billy öyle önüne geleni yaratıcı yöntemlerle harcadığı bir intikam serüvenine de çıkmıyor. Başarılı geçen ama sonrasında anlaşmanın şartlarına uyulmayan bir görev ve kendisine yanlış yapan kişiye hesap sormaya karar veren bir katil, beklenmedik bir anda karşısına çıkan ve hayatını değiştiren bir kız. Biraz Leon'umsu bir hikâye aslında. Hepsi bu.

Yiğidin hakkını da vermek lazım. King kitapta farklı teknikler kullanmış ve tabii ki bunu ustalıkla yapmış; kimi zaman üçüncü şahıs, kimi zaman birinci şahıs, kimi zaman bir çocuğun dili, kimi zaman bir yetişkinin. Zaman kipleriyle bu kadar çok oynayıp yine de akıcı bir iş çıkarması takdir edilesi. Kitabın sonu da pek sürpriz olmasa bile yine farklı bir teknik barındırıyor ve hoş olmuş.

King seviyorsanız bu kitabı da çıkar çıkmaz aldınız zaten, beğendiniz, beğenmediniz orasını bilemem. Ama diğerleri için King ile tanışmak için doğru bir kitap olduğunu söyleyemem, en azından benim sevdiğim King bu değil. ■ ESER

EDİTÖRÜN NOTU: Billy Summers profesyonel bir katili anlatan bir suç hikayesi ne eksik ne fazla. Bu kitabı ne kadar seveceğiniz tamamen bir King romanından ne beklediğinizle alakalı. ★★★☆☆



KOMI CAN'T COMMUNICATE

Sezonun en iyi ikinci romantik komedisi

ÖMER AKDAĞ

Ey Can! Sen ne biçim YİM'sin?! *(Ne biçim? -Can)* Böyle YİM'lik mi olur?! *(Nasıl? -Can)* İyi YİM ile kötü YİM arasındaki farkı analiz etmenin çok kolay bir yolu vardır! Eğer şıkır şıkır animeleri çarşaf gibi 1-2 sayfaya yayıyorsa o iyi YİM'dir, Can'ın iki aydır yaptığı gibi yarım sayfalık uyuz köşeye atıyorsa o kötü YİM'dir! (3 ay önceki iki sayfalık kıyağı görmedim bilmiyorum!) Can!! Ayağını denk al!! Bak yazın Türkiye'ye geliyormuşsun, *(Geliyormuş muyum?! -Can)* derginin animeseverlerini toplar, üzerimizde anime tişörtleri, bir elimizde anime kızlı uzun yastıklarımız, bir elimizde pankartlarımız havaalanında olay çıkartırız! *(Leon o yastıkları alıp köşeye kıvrılır muhtemelen -Can)* Ve hayır, benim zamanında yer az olduğu için kenara köşeye tıkıştırdığım ya da dergiden attığım yazıları gündeme getirmeyelim lütfen, konuyu dağıtma! Füfüfü (kolları önünde bağdaştırıp, tek ayağının ucunu yere sürtüp, havaya bakarak ıslık çalma efekti). *(Peki FMA'yı Piksel Medya'ya "Daha 10 sene olmamış ya" diye yazdırtmayıp birkaç ay sonra kendin yazmanı gündeme getirebilir miyiz? -Can)*

Evet atar gider yaparak bu ayki anime sayfasında en azından tam sayfa görsel göreceğimizi garantilemiş olarak (veya Can anime sayfasını direkt şutlayadabilir çok kızdırdıysam, o ayrı ^_^) *(Yok yahu, yolda yazı bulsan kontrol edip dergiye basacaksın; şutlar mıyım hiç? -Can)* Komi-san'dan bahsetmeye geçebilirim.

Ya aslında biliyor musunuz, ben Komi-san'dan çok da bahsetmek istemiyorum. *(Haydaaa… -Can)* Ben asıl Kaguya-sama'dan bahsetmek istiyorum. Daha önce de yazmıştım Kaguya-sama'yı, o yüzden tekrar köşeyi işgal etmesin istedim ama yani romantik komedi deyince Komi-san falan ikinci planda şimdi, eğriye eğri, doğruya doğru. *(Nasıl da ters köşe yaptı yalnız… -Can)* Romantik komedilerin Death Note'u olarak tanımlamayı çok sevdiğim Kaguya-sama'nın üçüncü sezonu müthiş! Hatta biraz abartı oldu ama FMA'ları Gintama'ları falan geride bırakarak My Anime List'teki en yüksek puanlı anime oldu kendisi, öyle diyeyim. *(Bunda hayranların diğerlerini review bomb'lamasının payı yok yani? -Can)*

Birbirlerine âşık ama aşkını itiraf etmeyi oyunu kaybetmek olarak gören süper zeki iki gencimizin gereksiz komplike planlar kurarak karşı tarafı aşk ilanında bulundurmaya çalışmasına dayalı teması ve bu temayı işleyişi süper zaten serinin. İkilimiz efsane, yan karakterler efsane, yönetmenlik efsane... Resmen yapılmış en iyi romantik komedilerden biri!

Neyse tam sayfa Komi-san görselimizin de hakkını vereyim azıcık, Komi-san da güzel. Animesi yapılması en çok istenen mangalar anketlerinde bayağı bir birinci gelmişliği vardı, nihayet sevenleri animeye geçen yıl kavuştu, şu anda da ikinci sezonu devam ediyor. Karakterlerimizin hepsi karikatürümsü, tek bir özellikleriyle öne çıkıyorlar ama seri bu karikatürlüğü çok tatlı kullanıyor.

Yani mesela Komi-san diğerleriyle iletişim kurmak, bol bol arkadaş edinmek isteyen bir kız ama aşırı bir sosyal anksiyetesi var, iletişim kuramıyor, fiziken bir engeli olmamasına rağmen konuşamıyor bile. Oğlanımız Tadano'nun özelliği de über yüksek empati yeteneği. Millet Komi-san'ı anlayamazken ve onu idolleştirirken Tadano ona destek oluyor, milletle arkadaşlık kurmasını sağlıyor. Eh zamanla ikilimiz yakınlaşıyor da elbette.

Hoş romantik komedi, keyifle izletiyor. E tabii Kaguya-sama'nın yanında biraz gölgede kalıyor ama olacak o kadar (heh Kaguya-sama övmeden bitirmeyecektim yazıyı elbette). *(Yine de Fullmetal Alchemist: Brotherhood en güzeli tamam mı?!? -Can)*

Dijital medya üzerine bir araştırmada çocuk yaşta izleme, sosyalleşme ve oyun oynamanın çocuk zekâsına etkisi gözlemlenmiş. Oyun oynamanın zekâyı olumlu etkilediğine dair sonuçlar alınmış: tinyurl.com/ogz177-naturemakale

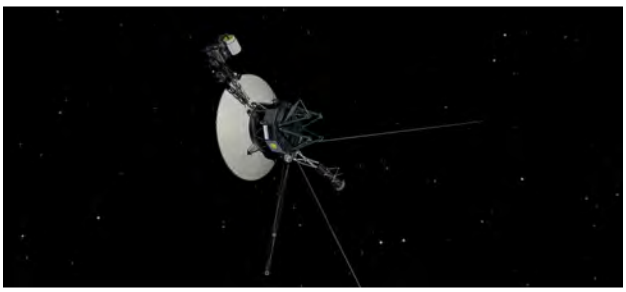
Voyager hala keşfediyor...

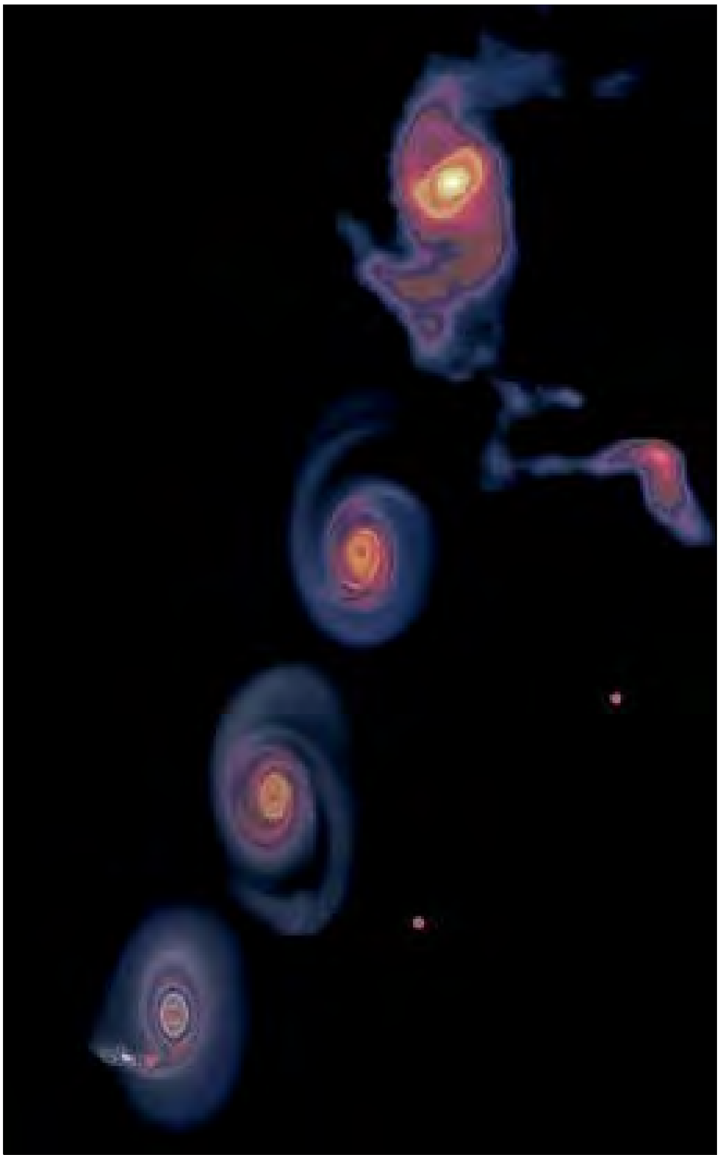
Sona yaklaşırken yıldızlararasından bildiriyor

Fırlatılışından bu yana 45 yılı aşkın süre geçti ve kendisi şu an Güneş Sistemi dışına çıkarak yolculuğunu sürdürmekte olan insan yapımı tek araç. Ve tabii bu yüzden, bugüne kadar gönderdiklerimiz arasında bize en uzakta olanı: Neredeyse 24 milyar kilometre uzaklıkta (sayının büyüklüğünü kavramaya çalışmak bile zorlu). Ama yaklaşık iki-üç sene sonra artık tamamen sessizliğe gömülecek kendisi. Buna rağmen hâlâ bir şeyler yollamaya devam ediyor bize.

Voyager'ın yolladıkları yıldızlararası bölümü daha çok anlamamıza yarayacak. Uzmanlar evvela aletin sadece etrafını saran plazmanın yoğunluğunu ölçebilir diye düşünürken sürpriz şekilde bir şeyler işitmişler. Burada kaydedilen dar frekans aralıkları çok belli belirsiz ama sürekli bir vızıltı gibiymiş. Hatta uzmanlar ince ince yağan bir yağmur sesine benzetmişler. Bu kayıtların içinde, ara sıra güneş patlamasından ulaşan şok dalgaları da oluyor (ki uzmanlar bunu rahatlıkla ayırabiliyor) ama sonra gene ince yağmur sesine geri dönüyoruz.

Voyager aslında tüm bu verilerle bizlere bir kere daha evrendeki minnaklığımızı ve buna bağlı çaresizliğimizi haykırıyor. Belli belirsiz ince bir yağmur sesiyle dolan koskocaman bir boşluk… Bu hızla giderse Güneş'e en yakın yıldıza ulaşması 76 bin küsur sürecek bu tatlı aracımıza bir kere daha müteşekkiriz! ■ **İHSAN A.**





Galaksinin ortasında bir şey!

Dönüüüüyor, dönüüüüyor...

Şili'deki ALMA teleskobundan ilginç bir keşif: Samanyolu galaksisinin merkezinde, büyükçe bir yıldızın etrafında spiral çizen minyatür bir galaksi var. Ya da hiç değilse buradan öyle görünüyor.

Araştırmacıları şaşırtan hem bu mini galaksinin spiral şekli hem dönüyor olması hem de halihazırda bizim galaksimizin merkezine bu kadar yakın olması. Daha önce hiç gözlemlenmemiş olan bu fenomeni yaratan, spiralin etrafında dönen Dünya'nın üç katı boydaki gizemli cisimdi belki de! Bu hipotezi test etmek adına cisim için mümkün olabilecek yörüngeleri hesaplayan araştırmacılar, tahmin ettikleri üzere bu cismin 12 bin yıl kadar önce mini galaksinin yanından geçip ona helezon şeklini vermiş olabileceği sonucuna varmışlar.

Yeterince büyük bir cisim bir galaksiyi durmadan dönmeye itebilir diye ortaya bir fikir atmak başka bir şey, bunu gözlemlemek ve kanıtını görmek başka bir şey. Merhaba ilk defa gözlemlenen spiral mini galaksi! ■ **GÜLHİS**



Yapay mı zekâlar?
Ne zaman korkmaya başlayabiliriz?

Google'da çalışan test mühendisi Blake Lemoine tarafından ortaya atılan çalıştığı projedeki LaMDA isimli yapay zekânın kendisine ait bir bilincinin olduğunu iddia etmesinden sonra bir süre ortalık karışmıştı. Proje kapsamında yapay zekânın nasıl bir dil geliştirdiğini incelerken görevi olan sistemle sohbet ettiğinde duygu ve düşüncelerini ifade etme konusunda 7-8 yaşlarında bir çocuk kadar başarılı olduğunu belirterek kaygılarını dile getirmişti.

Önce endişeli mühendis izne gönderilmiş, iddialar yalanlanmış ve Google'ın çalışmalara devam edeceği açıklaması yapılmıştı. Son gelen haberlere göre şirket bilgilerini dışarıya aktararak kuralları ihlal ettiği gerekçesiyle Blake Lemoine Google'dan kovulmuş. "Konuştuğum kişinin nasıl biri olduğunu anlarım" ifadesiyle söylediklerinin arkasında durmaya devam eden Lemoine'un din ve doğaüstü konularda eğitim aldığını ve ilginç bir geçmişinin olduğunu da belirtelim.

Diğer tüyleri ürperten haberse yazılardan resim üreten DALL-E isimli yapay zekânın ürettiği görüntüler hakkında. Brainmage isimli Twitch yayıncısının DALL-E için "Crungus" kelimesini yazdığında ortaya çıkan görüntülerin benzer korkunçlukta yaratıklardan oluşması insanı korkutmuyor değil. Kafasından uydurduğu kelimeye nokta atışı gibi birbirine benzeyen görsellerin yapay zekânın içerisinde nasıl fırtınalar koptuğunu gösteriyor diyebiliriz. (Bu haberi yazarak bu geceki uykumdan feragat etmenin dayanılmaz hafifliği…) ■ **ARES**

Megalodon umduğunu da yer bulduğunu da!
Tarih öncesi canavara nitrojenli bir bakış

3 milyon yıl önceye kadar denizlerin tartışmasız hükümdarları olan, yaklaşık on beş metre büyüklükteki megalodon köpek balıklarının besin zincirindeki yerleri şüpheye yer bırakmayacak şekilde en tepelerdedir değil mi? Peki yeni yapılan bir araştırmaya göre, bugüne kadar ölçülmüş en yüksek seviyedeler desem? Hani bu seviyeye ulaşmak için bugün bir denizde karşılaşabileceğiniz en yırtıcı yaratığın bir tanesinin trofik düzeyi değil, en az birkaç tanesinin toplamı gerekiyor. Yani karşısına çıkan büyük başka yırtıcılar dahil her şeyle beslenebilen bir canavardan söz ediyoruz. Araştırmadan Danny Sigman'ın deyişiyle megalodonlar bugün okyanuslarımızda hâlâ yüzüyor olsalardı, insanlık olarak denizle bambaşka bir ilişkimiz olurdu diyebiliriz.

Bu araştırmayı nasıl yapmışlar, üç milyon yıl önce soyu tükenmiş bu arkadaşın ne yediğini nasıl biliyoruz derseniz… Köpek balıklarının dişlerindeki nitrojen izotopu ölçümü diye cevap veririm. Aslında bunca uzun zaman önce yaşamış bir canlının kalıntısını bile bulamazken, köpek balıklarının defalarca diş değiştirmesi ve dişlerin genellikle dayanıklı oluşları araştırmacıların imdadına yetişmiş. Valla bugün



standart bir tanesi yaklaşık beş metre uzunluğunda olan ve filmlerde gösterilenin aksine siz özellikle tahrik etmediğiniz sürece işinde gücünde takılan köpek balığı dostlarımıza sevgilerimi yolluyorum buradan. Megalodonun üç milyon yıl öncesinde kaldığı iyi olmuş bana sorarsanız! ■ **İHSAN A.**

Avrupa'da tek tip soket çağı
Her cihaza hükmedecek tek soket: USB-C

Avrupa Parlamentosu'nun taşınabilen bütün elektronik cihazlarda tek tip şarj soketi, yani USB-C kullanılmasına yönelik planlarına önceden değinmiştik. Haziran ayında aldıkları kararla bu düşünceyi nihayet resmiyete döktüler. Hızlı şarj etmeyi desteklemesi gereken bu tek tip soketle kablo ve şarj cihazı gibi çeşitli elektronik aletlerin tüketiminin azaltılması hedefleniyor. Yıllık 250 milyon Euro değerinde tasarrufun ve dolaylı olarak doğaya verilecek zararın önüne geçilecek olması sevindirici bir gelişme.

Öte yandan başta Apple gibi kendine has soketini kullanan firmaların bu karar karşısında ne yapacağı merak konusu. Ortak soket kullanmaktansa ürettiği cihazlarda tamamen kablosuz şarj sistemine geçiş yapmasının daha olası olduğu dile getiriliyor.

2024 sonbaharında cep telefonları, tabletler ve kameralar için geçerli olacak bu kural, dizüstü bilgisayarlaraysa bu aydan itibaren 40 aylık bir süre tanıyor.
■ **ARES**



Elon Musk'tan al haberi!
Evet gittikçe bıkıyorum ben de...

Kendimce eğlenceli hale getirmeye çalışıyorum bu kısmı çünkü bildiğiniz üzere dünya durur, Elon Musk durmaz. Ama keşke dursa. Bir eften püften, bir de ciddi haberim var size.

Geçenlerde yazmıştık hatırlarsanız, Musk Twitter'ı satın alma işlemlerini durdurmuştu. Twitter'da bulunan boş, spam ya da bot hesapların sayısının net olmadığını ve bunun Twitter'ın değerini etkilediğini falan söylemişti. Neyseciğime, Twitter Musk'a istediği bütün bilgileri sağlamış. Fakat veri analizcilerinin söylediğine göre bu verilerin tümünü incelemek çok uzun, onlardan anlamlı bir rapor ortaya çıkarmak ise daha bile uzun bir vakit alabilirmiş. (Hatta çok mümkün bir iş de değil diyorlar.)

Bu haberden sonuç çıkarma kısmını size bırakıp ciddi haberime geçiyorum: Tesla'nın otopilotu cidden çok sıkıntılı.

ABD'nin Ulusal Otoyol Trafik Güvenliği İdaresi, Tesla araçların otopilotuyla ilgili bir soruşturma başlatmıştı. (Tesla'nın otopilotu yüzünden yaşanan yaralanmalar ve ölümlerle ilgili davaları olduğunu da yazmıştık.) Yakın zamanda güvenlik idaresi bazı kaza raporları sonucunda 830 bin daha Tesla aracı inceleme kararı aldı. Ve görünüşe bakılırsa Tesla'ların otopilot yazılımı da toplatılacak. Çünkü otopilot kendini kaza kaçınılmaz olduğunda çarpma anından bir saniye kadar önce kapatıyor ki dava edilirse Tesla'nın kaçacak bir deliği olsun. Çünkü teknik olarak kaza olduğu anda otopilot devrede değil.

Bunu tutup da distopik bir romana koysanız editör gelir der ki, "Ya evet, kapitalizm, yozlaşmış şirketler, bir mesaj verelim falan da bu biraz abartı olmamış mı sanki?" ama yaşıyoruz gördüğünüz gibi. ■ **GÜLHİS**

Kara Veba'nın kökeni bulundu
Her şey Kırgızistan'da başlamış!



Bugüne kadar kaydedilmiş en ölümcül salgın olma unvanını taşıyan, o dönem Avrupa nüfusunun %60'a yakınını öldüren, Orta Doğu coğrafyasındaysa yaklaşık her üç kişiden birinin ölümüyle sonuçlanan korkunç bir fenomen Kara Veba salgını. Kökeniyse bir o kadar bilinmezdi yakın zamana kadar. Ama geçtiğimiz ay Nature dergisinde yayınlanan bir araştırmaya göre salgın, 1338 yılında bugünkü Kırgızistan sınırları içerisinde kalan bir göle yakın bir yerde başlamış.

Araştırmacıların anlattığına göre bölgede gömülü sekiz insana ait dişlerden sağlanan örnekler neticeyi ortaya koymuş. Bu kalıntılara uygulanan DNA testi sonucunda günümüzden yaklaşık 700 sene evvelinde hastalığın terör estirmeye başladığı kesin olarak öğrenilmiş. Bu epey önemli sayılabilecek bir gelişme zira en az bir asırdır salgının kökenine dair tartışmalar süregeliyordu. ■ **İHSAN A.**



Telegram'dan Bilgi Paylaşımı
Kime, neye göre paylaşım?

Kullanıcı bilgilerini genelde paylaşmamayı tercih eden, ne olursa olsun inatla bilgileri paylaşmadığı için ülkenin istihbarat veya güvenlik teşkilatlarıyla ters düşen teknoloji şirketlerinin haberlerini zaman zaman takip ediyoruz. Telegram'ın ise belirli kullanıcılarının bilgilerini Alman Federal Polisiyle paylaştığı ortaya çıktı.

Terörizm ve çocuklara yönelik suçlarla ilişkili hesapların bilgilerinin paylaşıldığı ve diğer olası suçlarla ilgili herhangi paylaşımda bulunulmayacağı belirtildi. Suçların ciddiyeti ya da farklı ülkelere karşı tutumlardaki değişikliklerin olup olmayacağı gibi genel soruların kişisel güvenlik konusunda Whatsapp'a karşı yükselen değer Telegram'ın nasıl tepkilerle karşılaşacağını merakla bekliyoruz.
■ **ARES**



Yeni Playstation Plus

CAN ARABACI

Rekabet Playstation'a yaramış mı acaba?

Game Pass'in şu son birkaç yıldaki feci yükselişi, Sony'yi de nihayet Playstation Plus servisinde yenilikler yapmaya itti bildiğiniz üzere. Detayları bir iki ay önce açıklanan servis, nihayet 23 Haziran itibariyle Türkiye için de hizmete girdi. Girdi girmesine ama kafanızın karışmış olması doğal, zira üç farklı üyelik modeli, farklı fiyatlandırmalar falan derken sistemi tam olarak kavramak için oturup biraz incelemek gerekiyor. Ama merak etmeyin, biz o işe de el atıp sizin için yeni Playstation Plus'ı değerlendirmeye aldık hemen.

Öncelikle önceki PSN Plus aboneliği olanların otomatik geçtiği ve büyük ölçüde aynı özelliklere sahip en düşük versiyonu ele alalım: Essential. Yeni bir PSN Plus üyesi değilseniz burada her şey alıştığınız gibi. Her ay yine üçer oyun hediye edilmeye devam edilecek ve önceden aldığınız PSN Plus oyunları da yerli yerinde duruyor olacak. Arkadaşlarınızla Online oynayabilmek için en azından bu versiyona ihtiyacınız olacak. Bulut depolama gibi güzellikler aynen devam…

Bir üst paket olan Extra'ya geldiğimizdeyse işler fazlasıyla daha ilginç alıyor -ki muhtemelen çoğumuzun asıl ilgisini çeken versiyon da bu olacak. Extra, hesabınıza "Oyun kataloğu" ekliyor -ki gerçekten de her telden çalan, herkesin zevkine göre bir şeyler bulabileceği sağlam bir katalog olmuş bu. Şöyle seçmece bir listeyi yazıya iliştirdim. Yıllık 400 TL'ye gelen bu versiyon gerçekten de Sony'nin standartlarında bir oyun parası bile değilken verdiği oyunlarla hakkını fazla fazla çıkartıyor diye düşünüyorum. AC: Valhalla'dan tutun da Ghost of Tsushima'ya, Death Stranding'e, Horizon Zero Dawn'a, Spider-Man'e, Red Dead Redemption 2'ye kadar tonla büyük Sony oyununu oynayabiliyorsunuz. Özel oyunları özellikle bu pakete doluşturmuşlar gibi geldi bana hatta; güzel olmuş.

Gelelim en yüksek paket olan Deluxe'e. Burada yıllık bir 60 TL daha verirseniz "Klasikler Kataloğu" ve "Oyun Deneme Sürümleri" ekleniyor üyeliğinize. Açıkçası benim en baştan gözüme kestirdiğim ve hevesle beklediğim Klasikler Kataloğu şu an için biraz yavan. Sözde PS1, PS2, PSP, Vita, PS3 gibi eski ve erişmemizin çok zor olduğu klasiklerin yer aldığı bu katalogda güzel oyunlar var ancak doğrusunu isterseniz çok daha fazlasını beklemiştim. O yüzden beni tatmin ettiğini söyleyemem. Ha, elbette ki buraya daha çok oyun eklemesi yapılacaktır zaman içinde, hatta Syphon Filter gibi eski bazı klasiklere Trophy eklenmesi gibi güzel dokunuşlar bile oluyor zaman zaman ama şu an için sırf bu katalog için bu versiyonu düşünüyorduysanız biraz daha bekleyin derim. Deluxe'ın diğer ekstrası olan Oyun Deneme Sürümleriyse… Eh, yine kâğıt üzerinde güzel ama Sony Game Pass yoluna gidip bütün ağır silahlarını ilk günden ücretsiz vermeye yanaşmadığı için ağza bir parmak bal çalmanın ötesine pek geçemiyor. Yine de mesela Horizon: Forbidden West gibi nispeten yeni ve popüler bir oyunu tutup da iki saatlik deneme sürümünde oynamak ve size hitap edip etmediğini deneyimleyebilmek her türlü bir avantaj. Ama işte, sanki dahasını yapabilecekken bu kademede biraz daha ellerini korkak alıştırmışlar izlenimi aldım ben.

Özetle yeni Playstation Plus, Game Pass'le olan rekabeti arttırmayı başarmış diye düşünüyorum. Her ne kadar özellikle Playstation Studios'a ait olan oyunları direkt kataloğa eklemek yerine sadece deneme sürümü vermesi biraz can sıkıcı olsa da Essential ve Extra paketleri hem fiyat hem de içerik olarak tatmin edici bir tecrübe sunuyor. Zaten ülkemizde PS Now içeriğinden de mahrum olarak gelen Deluxe paketininse biraz daha dolgunlaşmaya ihtiyacı var.

ESSENTIAL	EXTRA	DELUXE
Aylık bedava oyunlar, çevrimiçi çok oyunculu, özel indirimler	Aylık bedava oyunlar, çevrimiçi çok oyunculu, özel indirimler, oyun kataloğu	Aylık bedava oyunlar, çevrimiçi çok oyunculu, özel indirimler, oyun kataloğu, klasikler kataloğu, oyun deneme sürümleri
1 Aylık: **40 TL**	1 Aylık: **60 TL**	1 Aylık: **70 TL**
3 Aylık: **100 TL**	3 Aylık: **165 TL**	3 Aylık: **190 TL**
12 Aylık: **240 TL**	12 Aylık: **400 TL**	12 Aylık: **460 TL**

Normalde eski PS Now, yeni "Cloud Streaming" özelliği de Deluxe'a dahil geliyordu ancak ülkemizde bu servis aktif olmadığı için ne yazık ki bundan yararlanamıyoruz.



Soru: Peki bir kere açtığımız oyun hep bizde mi kalıyor?
Cevap: Üyeliğiniz devam ettiği sürece, evet. Üyeliğiniz kapandığında PSN Plus üzerinden açmış olduğunuz oyunlara erişiminiz de kalkıyor. Ancak üyeliğinizi devam ettirmeye karar verdiğinizde tekrar erişebiliyorsunuz.

Oyun Kataloğundaki Cevherler

"Oyun kataloğu" deyip geçmek biraz kolaya kaçmak oluyor. O yüzden özellikle ilginizi çekebilecek, verdiğiniz paranın hakkını alabileceğiniz cevherlerden şöyle birkaç örnek sıralayalım dedik.

- ✕ Assassin's Creed: Valhalla
- ○ Batman: Arkham Knight
- △ Bloodborne
- □ Control: Ultimate Edition
- ✕ Death Stranding: Director's Cut
- ○ Demon's Souls (PS5)
- △ Desperados III
- □ DOOM
- ✕ Dreamfall Chapters
- ○ Fallout 4
- △ For Honor
- □ Ghost of Tsushima: Director's Cut
- ✕ God of War
- ○ Horizon Zero Dawn Complete Edition
- △ inFAMOUS Second Son
- □ LittleBigPlanet 3
- ✕ Mafia III: Definitive Edition
- ○ Marvel's Guardians of the Galaxy
- △ Spider-Man
- □ Marvel's Spider-Man: Miles Morales
- ✕ Mortal Kombat 11
- ○ Nioh
- △ Outer Wilds
- □ Pillars of Eternity: Complete Edition
- ✕ Prey
- ○ Red Dead Redemption 2
- △ Returnal (PS5)
- □ Shadow of the Colossus
- ✕ Uncharted 4: A Thief's End
- ○ Uncharted: The Lost Legacy
- △ Until Dawn
- □ XCOM 2

Piksel Günlükleri



GÜMBÜRT VAGON

Asla yaşlanmayan Tolga abimizin kulakları çınlasın, 90'larda Hugo dönemin çocukları için çok büyük bir olaydı. Her gün okulda bir önceki programın kritiği yapılır, yeni eklenen oyunlar konuşulur, bir gün programa bağlanıp telefonla oynamanın hayalleri kurulurdu. Telefona Ateri joystick'i bağlayınca onunla oynanabiliyormuş gibisinden de türlü türlü şehir efsaneleri dolaşırdı hatta. Ben de 8-9 yaşlarında bir çocuk olarak feci bir Hugo hayranıydım. Programa yetişebilmek için okuldan çıktığımda eve koşarak gittiğimi, Hugo dergisini aldığımı, Hugo'lu tişörtler giydiğimi falan çok iyi hatırlıyorum.

Bir gün gene oturmuş abimle birlikte programı izliyorduk. Programa da benim yaşlarımda bir çocuk bağlandı ve oyun olarak Gümbürt Vagon çıktı. Nitekim oyun başladı ve çocuk ilginç şekilde hiçbir tuşa basmadan dümdüz gidip karşısına gelen ilk engele çarptı. "Tuşlara bas abicim" dedi Tolga abi, "4 ile sola, 6 ile sağa gidiyoruz". Çocuk da "Basıyorum Tolga abi" diye cevap verdi.

Derken oyun ikinci kez başladı. Fakat çocuk gene hiçbir tuşa basmadı ve karşısına gelen ilk engele çarptı.



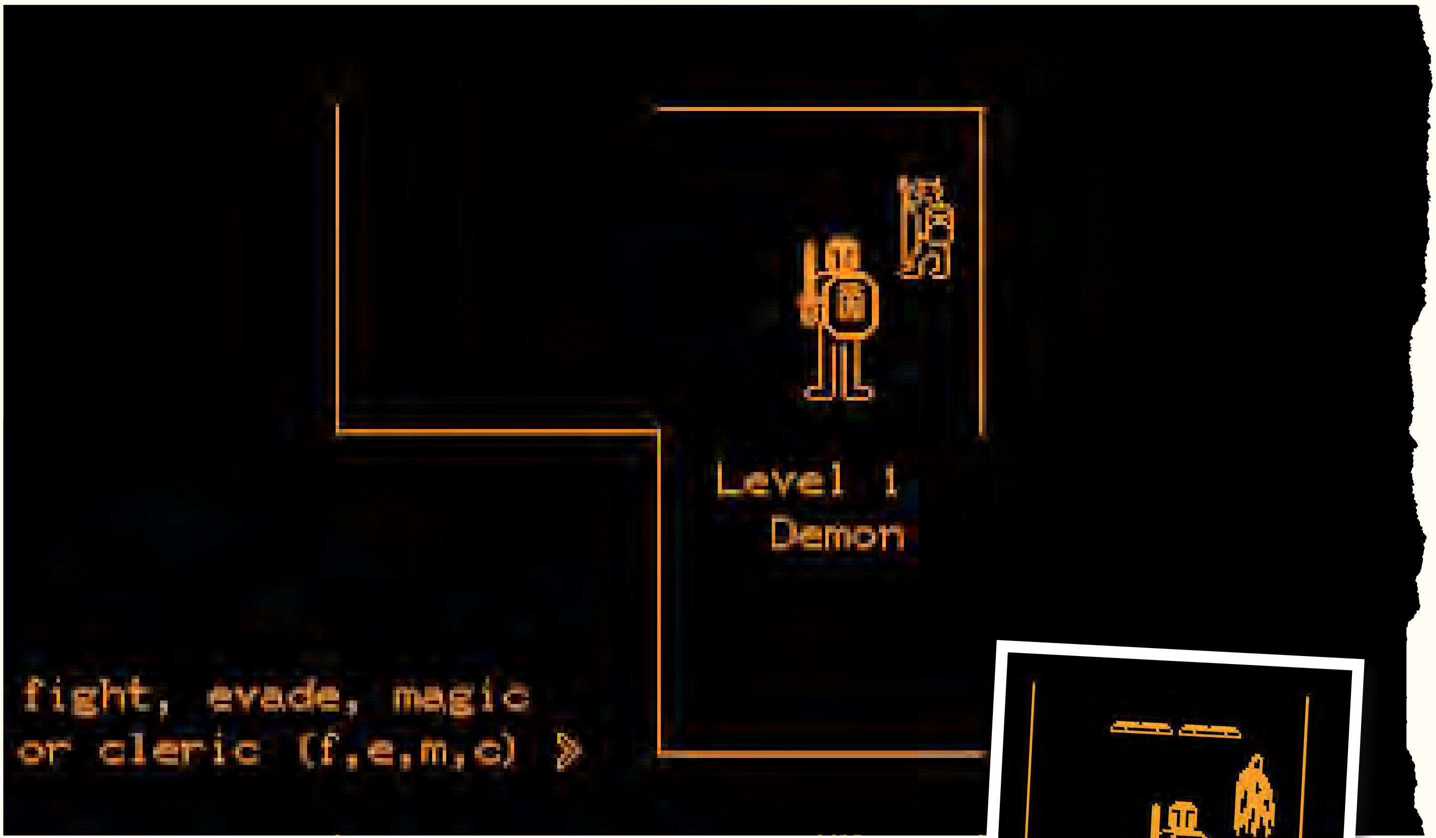
Şaşıran Tolga abi "Hugo'nun son hakkı kaldı abicim, bu son şansımız. Lütfen tuşlara bas, Hugo senin parmaklarının ucunda" dedi. Çocuk da gene "Basıyorum Tolga abi" diye yanıtladı. Fakat ortada ne tuşlu telefonun bipleme sesi ne de çevirmeli telefonların o iğrenç sesi vardı şimdiye kadar.

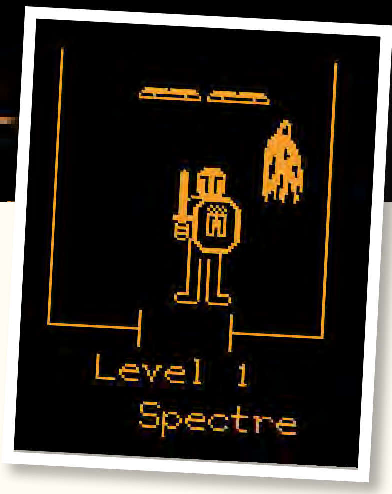
Nihayetinde Hugo son şansı için tekrar yola çıktı. Fakat değişen hiçbir şey yoktu. Çocuk hiçbir tuşa basmadı, Hugo da üçüncü ve son kez karşısına çıkan ilk engele çarptı. Oyun sıfır puan ve sıfır hareketle sona ermişti. Çevirmeli telefonla oynamakta ısrar eden psikopatları saymazsanız programı yıllardır izleyen bir müdavimi olarak ilk kez böyle bir şeye şahit oluyordum.

"Neden tuşlara basmadın abicim? Bak oyun sona erdi" diye sordu Tolga abi şaşkınlık içinde, belki de o da ilk kez böyle bir şeye rastlamıştı. "Valla basıyorum Tolga abi. Ama her bastığımda kanal değişiyor" diye cevap verdi çocuk.

Meğer çocuk oyunu televizyon kumandası ile oynamaya çalışıyormuş.

25 yıldan fazla oldu bu olaya denk geleli ve her hatırladığımda hâlâ ilk günkü kadar gülerim. ■ EMRE S.





TARİHİN İLK RPG OYUNU

SAYELERİNDE 50 YILDIR ROL YAPIYORUZ

Tarihler 1974'ü gösterirken Dungeons & Dragons fırtınası Amerikalı gençleri etkisi altına almaya başlamıştı. Ülkenin dört bir yanında FRP kulüpleri kuruluyor, fantezi diyarlarında zarlar atılarak şeytani güçlere karşı savaşlar veriliyordu. PLATO isimli bilgisayar destekli eğitim sistemini kullanan ilk üniversitelerden biri olan Güney Illinois Üniversitesi de bu fırtınadan fazlasıyla nasibini alıyordu.

Bu üniversitede okuyan ve büyük bir D&D hayranı olan iki genç; Gary Whisenhunt ve Ray Wood da D&D'i okullarındaki bilgisayarları kullanarak bir oyuna çevirmeye karar verdiler. Keza D&D kurallar açısından ağırlıklı olarak sayılar kullanan ve zarla oynanan bir oyun olduğu için benzer şekilde sayılarla çalışan bir ortama aktarmak çok da zor olmasa gerekti.

Bu arada şunu belirtmek gerekir ki Gary ve Ray'in çalışması D&D'i dijital ortama aktarmak konusundaki ilk çalışma değildi. Keza Rusty Rutherford'un gene PLATO üzerinde yaptığı ve öğretmenler ne olduğunu anlamasın diye dosya adını **Pedit5** koyduğu program ufak çapta bir D&D tecrübesi sunuyordu: Kurallara uygun şekilde bir karakter yaratıp sonsuz sayıdaki canavarın saldırısına karşı hayatta kalmaya çalışıyordunuz o kadar.

Ne var ki Rutherford'un Pedit5'ı üniversite çapında inanılmaz ünlü olmuştu ve akşamları bilgisayar odası hınca hınç D&D oyuncularıyla dolup taşıyordu. Tabii öğretmenlerin bu durumu fark etmesi uzun sürmedi ve bilgisayarlar amaçları dışında kullanıldığı için oyunu sildiler. Öğretmenler oyunu siliyor, Rutherford ise her seferinde oturup en baştan yazıyordu. Oyunun 5. kez öğretmenler tarafından silinmesi de Gary ve Ray ikilisini hareket geçiren olay oldu zaten.

İkili Pedit5'i daha da geliştirmek üzere harekete geçti. Oyuna 10 katlı, tamamen gezilebilir zindan eklediler. Ayrıca günümüz için hayli ilkel gözükse de karakter, zindan ve canavar grafikleriyle oyunu zenginleştirdiler. Oyuncular zindan katlarında geziyor, canavarla savaşıyor ya da kaçıyor, altın topluyor, büyüler yapıyor, istedikleri zaman da karakterlerinin gücünü tazelemek üzere zindandan çıkabiliyorlardı ki bu da oyunu nispeten de olsa açık uçlu hale getiriyordu. Finalde kapışılan ejderha da oyun tarihin ilk boss'u olarak yerini alacaktı. Böylelikle adını **dnd** koydukları oyun, ilk RYO olarak oyun tarihine geçti.

Ardından gelen yıllarda dnd diğer öğrenciler tarafından da hayli geliştirildi. dnd'nin öncülüğünü yaptığı RYO türü de 50 yıldır evirilerek bugüne kadar geldi. Şahsen *Dragon Quest, Final Fantasy, Suikoden* gibi serilere de vesile olduğu için Gary ve Ray ikilisine teşekkürü bir borç bilirim. ■ EMRE S.

SEN BU OYUNU BİLMEZSİN

BINARY LAND

[FAMICOM/MSX/NEC/FM-7/GBA]

Binary Land benim gene Famiclone yıllarımdan öğrendiğim bir bulmaca-aksiyon oyunu. Amacımız aşık penguenler Gurin ve Malon'u ekranın en üst orta kısmında aynı anda bir araya getirebilmek. Tam bir aşk adamı, düzeltiyorum aşk pengueniyiz yani.

Oyun ekranı tam ortadan ikiye bölünmüş durumda ve her iki penguen de ekranın farklı yarılarından bölüme başlıyor. Üstelik her iki pengueni de aynı anda biz yönetiyoruz. Oyunun sıra dışı olan tarafı ise şu, sağ taraftaki penguen bastığımız yönün tam tersine doğru ilerliyor. Yani bu şartlar altında her iki pengueni de kendi labirentinden kurtarmanız ve aynı anda ortada buluşturmanız lazım. Tabi bu esnada zamana karşı yarıştığınızı ve örümcek, kuş, alev gibi düşmanların da sizi durdurmaya çalıştığını ekleyeyim unutmadan.

Binary Land Famicom'un tipik ilk dönem oyunlarından: Puan yapmak üzerine kurulu, öğrenmesi basit fakat ustalaşması zor tek ekranlı bir oyun. 17 bölüm sonra döngü daha zor şekilde başa sararak devam ediyor zaten. Oldukça hoş müziklere sahip olduğunu da eklemeliyim ki aşıklar kavuştuğunda çalan Beethoven parçasını duyunca direkt anımsayacaksınız zaten.

Benim çocukken en keyif aldığım ve tekrar tekrar oynadığım oyunlardan biriydi bu. O zamanlar Binary Land, Mappy, Antarctic Adventure, Ninja-kun gibi bu tarz arcade oyunları çok severdim zaten. Binary Land'i de başta bulmaca meraklıları olmak üzere tüm Retro kafalara öneririm. Hudson Soft'ın efsane yıllarından… ■ EMRE S.



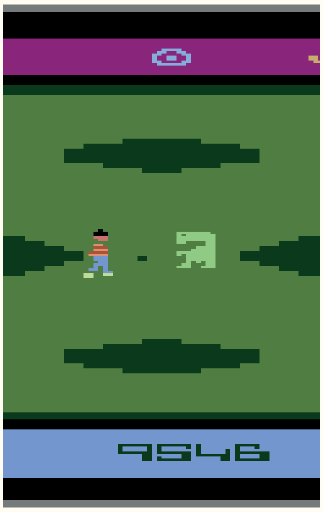
SEN BU OYUNU BİLMEK İSTEMEZSİN

E.T. THE EXTRA-TERRESTRIAL

Bilgisayar oyunlarının tarihiyle ilgili herhangi bir belgesel izlediyseniz ya da araştırma yaptıysanız bu oyunun adının mutlaka geçtiğine şahitlik etmişsinizdir. 1982 yılının sonlarında Spielberg'ün kült filmi E.T.'nin kaymağını yemek için beş buçuk hafta gibi bir sürede yılbaşına yetiştirilmeye çalışılan, sadece tek bir tasarımcı tarafından geliştirilen bu oyun bugün bile tarihin en kötü oyunu sayılmakla birlikte 1983'teki bilgisayar oyun endüstrisinin çakılışının da en büyük sorumlusu olarak gösteriliyor. Haliyle bu zamana kadar nasıl yazmadık bilmiyorum ama varlığını en "bilmek istemeyeceğiniz" oyunların başında geliyor.

Ha, yine de merak duygunuz ağır bastıysa anlatayım: Oyunda E.T. olarak oynayıp gezegenler arası üç telefon parçası toplamaya çalışıyordunuz. Hareket etmek de dahil aldığınız tüm aksiyonlar enerjinizden götürüyordu ve enerjiniz bitmeden üç telefonu da toplayabilirseniz E.T. gezegenini arayarak "Gelin beni alın, lanet olsun" diyordu. Düşünün artık, 1982 yılı için bile korkunç bir tecrübe!

Bu tecrübeyi çocuklarına yılbaşı hediyesi olarak satın alan ebeveynler gezegenler arası olmayan normal telefonlarına koşup Atari'yi topa tutmaya başlayınca Atari öyle bir değer kaybına uğramış ki az daha kepenk kapatacak raddeye gelmiş. Sonuç olarak yıllarca şehir efsanesi olarak görülen, satılamamış E.T. kopyalarının New Mexico'da boş bir alana gömülmesi durumu gerçekleşmiş -ki geçtiğimiz yıllarda bunun efsane değil gerçek olduğu o alanın kazılmasıyla ortaya çıktı zaten. Atari gerçekten de elinde kalmış kopyaları gömerek kurtulmaya çalışmış ama tabii tarihte izi kaldı bir kere bu rezil oyunun… ■ CAN







FATALITY

Sene 2011. Point Hotel'in alt katındaki the Game'in açılışı öncesinde OGZ partisindeyiz. Daha o zamanlar Can'la yeni yeni flörtleşme aşamasında olduğumuzdan beni partiye davet ediyor. İçeride sadece OGZ ekibi (bir de ben :P) olunca her şeyi şöyle bir deniyoruz tabii. Sonra hop ötekine geçiyoruz, nasıl olsa mekân bizim o anda.

Önce biraz Uncharted oynuyoruz, sonra Playstation Move'da bir boks oyununa geçiyoruz. Bu noktada birinin Can'a çeşitli oyunlarda potansiyel sevgilinin ağzını kırmaması gerektiğini hatırlatması gerekiyor. *(Bilerek yenilmek daha hakaret gibi değil mi ya? "Sen zaten beni yenemezsin, ben izin veriyorum" demiş gibi oluyorsun :(-Can)* Ama yapmıyorlar a dostlar, yapmıyorlar… Bir köşede kıkırdayarak izliyorlar belki de bilemiyorum. Sağlı sollu kroşeleri yedikten sonra ringi terk ediyorum ve etrafta başka bir oyun bakınıyorum. Bari bildiğim bir oyunu oynayalım da bir şansım olsun.

İşte o sırada aylardır demosundan yakayı sıyıramadığım, "Get over here!" sesi rüyalarıma kadar giren Mortal Kombat'ı görüyorum. Eh, Mortal Kombat'tan biraz anlarım. Atari salonunda onca jetonu boşa harcamadım yaz aylarında. Tamamdır bu iş, bu sefer beni yerden yere atmasına izin vermeyeceğim. Favorilerimden Sonya'yı seçiyorum, hızlı bir karakterle bu işi kotarırım. Can ise Noob Saibot diye ninja kılıklı bir herifi seçiyor. Benim oynadığım oyunlarda yoktu bu karakter. *(Ooo, direkt MK 1-2 oynanmış demek! -Can)* Olsun, Scorpion seçmesinden iyidir. Çünkü ekranın bi' o tarafından bi' bu tarafından çıkıp çok pis kilitliyor Scorpion seçince. *(Asıl favori karakterimin Sub-Zero olduğu gerçeğine kimse hazır değil galiba -Can)*

Guitar Hero oynayan arkadaşlar arkaya fon müziği yaparken kozlarımızı paylaşıyoruz. İlk roundu o alıyor, ikinciyi kaptırmıyorum. Heyecan dorukta, hakikaten iyi oynuyorum bu sefer ya. Aslanım Sonya, yine yüzümü kara çıkarmıyor. Derken üçüncü round, kahramanca mücadele ediyorum ikimizin de canı azıcık kalmışken. Derken gene alttan giriyor, üstten çıkıyor acayip hareketler yapıp alıveriyor maçı yine. Sonra da üzerine basıveriyor Fatality'yi…

Hani şu kendinin gölgesini çıkarıp rakibini çekiştirerek ortadan ikiye ayırdığı Fatality'yi…

Favori karakterime, aslanım Sonya'ma…

Daha da Mortal Kombat oynamam. Hele ki Can'la… hiç oynamam! *(Gerçekten de oynamıyor bu arada. :(-Can)* ■ BURCU

MEDYA

DİZİ // FİLM // KİTAP // ALBÜM

BİR DEMET TİYATRO



Çıtır Ailesi özellikle 90'lı yıllarda her eve muhakkak konuk olmuştur. Yılmaz Erdoğan'ın ilk kez 1995 yılbaşı gecesinde MTV - Meclis TV adıyla başlattığı Bir Demet Tiyatro, bir dönem evlerimize sadece tiyatroyu taşımakla kalmamış büyük bir kaliteyi de beraberinde getirmişti. İlk kez 1998 yılında final yapan oyun daha sonra geri dönüp 2002 yılında bir final daha yapmıştı. En son 2007 yılında ATV ekranlarında son finalini yapan Bir Demet Tiyatro'nun ardından bolca güzel anı ve arkadaş arasında kullanılacak şahane replikler kaldı.

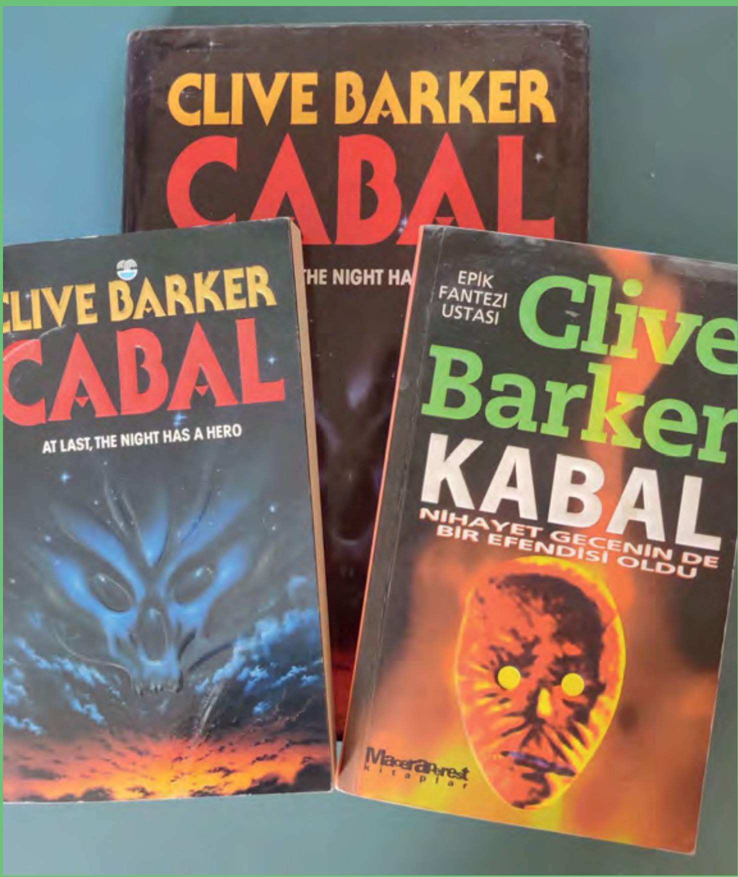
Yılmaz Erdoğan'ın canlandırdığı Mükremin Çıtır'ın yanı sıra tabii ki dizinin olmazsa olmazı Demet Akbağ'ın canlandırdığı başta Lütfiye olmak üzere Feriştah gibi çok sayıda müthiş karakter hafızalarımıza kazındı. Tirbuşon'u canlandıran Serhat Özcan da yine dizinin her sezonunda yer alan isimlerden birisiydi. Aramızdan ayrılan Tosun kardeşler Erdal ve Gürdal'ı da unutmamak lazım. Hele ki Gürdal Tosun'un canlandırdığı Tombalak Pala karakteri her akla gelişinde bir tebessümü beraberinde getiriyor. Dönemin siyasetine özellikle Bican Günalan'ın canlandırdığı Fadıl Fıdıllıoğlu karakteriyle de muhteşem selamlar çakan Bir Demet Tiyatro'yu unutmak mümkün değil. ■ **OĞUZ**

KÖYDEN İNDİM ŞEHİRE

Slyvester Stallone'un Expendables filmi yıldızları toplamadan çok önce Yeşilçam müdavimleri Şampiyonlar Ligi kadrolarına alışıktır. Bu sefer Zeki-Metin ile birlikte Halit Akçatepe ve Kemal Sunal karşımıza çıkıyor. Usta yönetmen Ertem Eğilmez'in elinden çıkan bir başka baş yapıt olan Köyden İndim Şehire aslında Salak Milyoner'in bir bakıma devam filmi. 1974 yılında vizyona giren filmde İstanbul maceralarında işleri yolunda gitmeyen Himmet, Hayret, Saffet ve Gayret'in yolu bu kez Ankara'ya uzanıyordu.

Tarla sürerken bulunan gömünün ardından öküzleri satıp Ankara'ya giden dört kardeşin yolculuğu tahmin edebileceğiniz üzere pek de iyi geçmiyordu. Sürekli birbirlerine kazık atmaya çalışan dört Kayserili kardeşe bir de kuyumcu Ali Rıza eklenince resmen bir cümbüş oluyordu. Salak Milyoner'in bu filme göre en büyük artısı ev sahipleri Münir Özkul ve Adile Naşit'ti ancak Ali Rıza Emmi'yi canlandıran Tekin Akmansoy da hikâyeye muhteşem bir değer katmıştı. Hem altınları hem de Gayret'in eş bulma umutlarını kaptıran dört kardeşin nihai sonda öküz yerine tarlayı sürmesi de tam olarak bizim ekibe yakışan bir final olmuştu tabii. ■ **OĞUZ**





CLIVE BARKER

KABAL

Amiga'daki orijinal oyunlarımdan birisi de Night Breed'di (hâlâ da kutusunda duruyor). Bu interakfif macera oyununa bayılırdım, Aaron Boone rolünde Midian'ı kurtarmak bana o zamanlar çok keyifli gelmişti. Sonradan öğrendim ki aslında bu Clive Barker'ın Nightbreed (Gece Dölü) filminin uyarlamasıymış. Barker hayranlığım böyle başladı işte, VHS'de izlediğim filmine de hasta olmuştum çünkü.

Sonradan öğrendim ki aslında her ikisi de Barker'ın kısa romanı Cabal'ın uyarlamasıymış :) Bildiğiniz çok tersten gitmişim yani. Maceraperest Kitaplar tarafından 2000 yılında basılan Kabal, kapağında "Nihayet gecenin de bir efendisi oldu" yazısını taşıyor. Gecenin efendisi dediğimiz Boone, kendisi bir gün aslında masumların canını alan bir katil olduğunu öğreniyor. Bunun üzerine ölmek istiyor ama ölüm bile onu reddediyor. O da çareyi kendisi gibi canavarların sığınağı Midian'a gitmekte buluyor ve olaylar gelişiyor.

Kabal bir solukta okunabilen ve harika bir öykü anlatan bir kitap. Clive Barker hayranı olmak için bire bir. Yerinizde olsam ilk fırsatta bulur ve okurum, sonra da filmini izleyip oyununu oynarım. Sıralamayı bari siz doğru yapın. ■ **ESER**



AYREON

THE HUMAN EQUATION

The Human Equation'ı eşe dosta önerirken yapmak zorunda hissettiğim çok önemli bir uyarı var: "Parçaları sırasıyla dinle, yoksa spoiler yiyebilirsin" Çünkü gerçekten de anlattığı bir hikâye var albümün ve karışık sırayla dinler ya da sonuna geçerseniz pat diye spoiler yemek gibi bir durum ortaya çıkıyor.

2004'te çıkan albüm araba kazası geçirip komaya giren bir adamın duygularıyla yüzleşmesini anlatıyor. "Adam" diyerek kendisini ötekileştirdiğim için özür dilemem lazım tabii, söz konusu olan Dream Theater'ın solisti James LaBrie'den başkası değil çünkü. Kadro da zaten öyle bir yıldızlar geçidi ki, albümün ve Ayreon'un ardındaki dehâ Arjen Lucassen bunca ismi nasıl ikna etmiş diye sorguluyor insan. Mikael Âkerfeldt (Opeth), Eric Clayton (Saviour Machine), Irene Jansen (Nightwish'in solisti Floor Jansen'in kardeşi, ailecek yetenekliler demek ki), Elfonía'dan Marcela Bovia, eski Mostly Autumn üyesi Heather Findlay, Magnus Ekwall, Devin Townsend falan derken gittikçe gidiyor liste. Bir de bu ekipten katılma şansı bulamayan iki üç kişi hariç herkesi toplayıp The Theater Equation diye bir konser/sahne şovu yapmışlıkları var 2016 yılında. Canlı canlı, en önden izleme fırsatı buldum diye demiyorum, ömrü hayatımda izlediğim en güzel şeylerden birisiydi kendisi.

Neyse, ben albüme döneyim. Eğer progresif metal seviyorsanız (hatta sevmiyorsanız bile) The Human Equation kesinlikle en az bir kere dinlenmesi gereken bir albüm bence. Ne yapın edin oturup bir dinleyin derim. ■ **CAN**

Oyungezer

SAYI: 177 - 2022/07

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Gülhis Canpolat, gulhis@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Aygen Göriş, aygen@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Anton Semchenko, anton@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Billur Yasa, billur@oyungezer.com.tr
Burcu Arabacı, burcu@oyungezer.com.tr
Cevdet Emre Kızılcan, cevdet@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Engin Vural, engin@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
İpek Atam, ipek@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Mert Gökhan, mertgokhan@oyungezer.com.tr
Mustafa Mutlu Şenay, mutlu@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Oğuz Erdoğan, oguzerdogan@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onurkaya@oyungezer.com.tr
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr
Pelin Yiğit, pelin@oyungezer.com.tr
Sabri Erkan Sabancı, sabri@oyungezer.com.tr

setimedia

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.

Yönetim Yeri:
Göksu Otağtepe Caddesi, No:65, Anadolu Hisarı
Beykoz / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.





OGZ

www.oyungezer.com.tr